电玩一族

电脑游戏新作名作大献宝

超任经典名作全手指密码



复活邪神3攻略大揭秘

末日战记外传完全攻略

风云英雄简明攻略

冒险世界4简明攻略

篮球飞人完全攻略

PC Game 秘技集锦

超级玛丽RPG一点通

王子传奇完全攻略

真人快打3招式说明

阳光战士完全攻略

特辑

5-6

传媒中的游戏名作



▲13支局



▲极速风暴



▲英伦霸主



▲铁血联盟

电玩一族

GAME FANS

玩家必读

⑤⑥合辑

廖公主编

6J614774

航空工业出版社

1996

内 容 提 要

《电玩一族》是深受读者喜爱的系列读物。自1—4辑出版后，收到了大量读者来信，称该读物是电玩迷手中的金钥匙。本读物主要介绍电脑及电视游戏的玩法，提供完全攻略，展示最新软件，公布密技妙着，交流玩家心得。内容丰富，信息量大，令人爱不释手。

图书在版编目(CIP)数据

电玩一族/廖公主编．—北京：航空工业出版社，1996.8
ISBN 7—80134—074—4

Ⅰ．电…　Ⅱ．廖…　Ⅲ．电子游戏机－基本知识
Ⅳ．G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(96)第15516号

电玩一族
航空工业出版社出版发行
(北京市安定门外小关东里14号　10029)
煤炭工业出版社印刷厂印刷　全国各地新华书店经售
1996年9月第1版　1996年9月第1次印刷
开本：787×1092　1/16　印张：8　字数：120千字
印数：1—30000　定价12.00元

ISBN7—80134—074—4
TP · 101

目　录

天堂之音

复活邪神3攻略大揭秘……1
风尘英雄简明攻略……13
超级玛丽RPG 一点通……15
超任经典名作金手指密码……19
信长之野望 摩诃传奇 三只眼 鬼太郎 精英军团 3R四驱车 战场之狼
超时空要塞 圣光战士 秘密任务 超级钓鱼王Ⅱ 英雄传说Ⅱ 树帝战记
特鲁里克大冒险 金属海战 钢铁骑士2 SD机械人大战EX 奇奇怪界2
机械小勇者 超原人 侏罗纪公园 时空之门2 浪漫魔界塔士2
快打刑事修罗篇 大盗伍右卫门2 超级坦克战2 警匪克星—手制版
变形侠医 幽游白书2 街头霸王2 三国志3 SD英雄战记2
米奇老鼠3 米高佐敦之战 鲁邦三世 真女神转生2 恐龙特战队 电精
斗人魔境传2 沙罗曼蛇 钢—HAGANG 新侏罗纪公园 足球小将V
大盗伍佑卫门3 正义之纹章 龙战士2 大贝兽物语 圣灵珠2

世嘉天地

末日战记外传完全攻略……26
冒险世界4简明攻略……31
魔法气泡2……33
米老鼠大冒险2……34

PC CLUB

电脑游戏新作名作大献宝……35
决战地狱火 狂岛浴血3 天旋地转2 飙出地狱城2～公路斗士
地城守护者 银河飞将Ⅳ～自由的代价
奇妙大百科3 激暴威龙 钓鱼高手 激战三次元
魔法气泡 迅雷威龙 燃烧的野球V 达阵'96
异教巫师续战篇 魔石堡 模拟小镇 运输大亨豪华版

电玩一族

5—6合辑

GAME FANS

玩家必读

栏目介绍

★天堂之音，世嘉天地

注目最新力作，提供完全攻略，令FC—SFC—SEGA—FANS为之振奋

★PC CLUB

介绍电脑GAME，推出克敌制胜的工具软件以及POWER UP的PC技巧

请 高水准的电玩一族
读 高品位的《电玩一族》

○次世代风暴

领先群雄，风云再起，未来之展望及光碟之作

○游戏心得

行家里手之经验值

○街机天国

街机仔自由驰骋论剑过招的天地

○藏经阁

包罗万象的游戏百宝箱

○电玩文化圈

以多种形式辐射电玩之光芒，兼或有电玩科幻小说

○海外星云

来自海外的GAME消息，开拓玩家视野

○电玩大观园

撷取玩家瞩目之事，奉献编辑忠热之心

○科技大串烧

虽是雕虫小技，却也能助玩家攻城掠地

○特快专递

各种机型之最新力作

○搞笑园

不必问了，同乐同乐

地狱之吼中文版　烽火沙丘中文版　沙场风暴　政治扑克

幽魂完全攻略……55

王子传奇完全攻略……61

炎龙骑士团2完全攻略……70

真人快打3招式说明……79

PC Game秘技集锦……83

格斗悍将　魔兽争霸2　中国　丛林风暴　武林争霸英雄贴
赤壁之战　星世纪战将　SUPER STREET FIGHTTURBO
邪神大地　末日宝典　Hi Octane　FX Fighter　极速天龙
The Need for Speed　真人快打3　爆笑保龄球

次世代风暴

篮球飞人完全攻略……86

王国传说火速攻略……92

阳光战士完全攻略……100

街机天国

射击大赛……108

藏经阁

T1赛车摇杆介绍……110

电玩文化圈

玩家自白：极速赛车……112

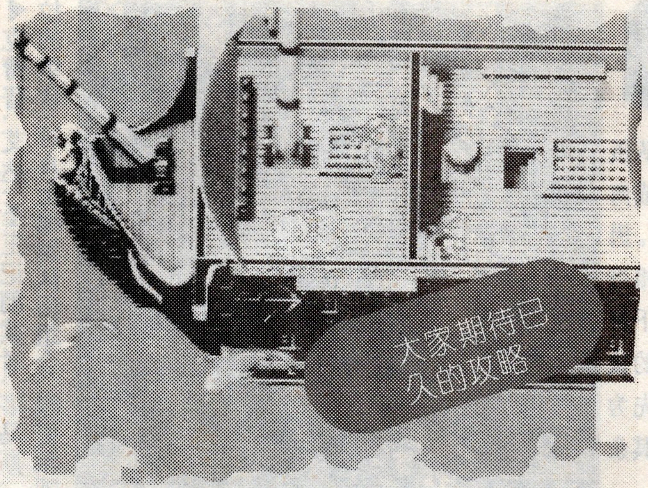
电玩大观园

GAME点将台……114

游戏心得 117

时空战士　星际大战　冲破火网　VR赛车加强版　光之继承者　龙虎之拳2
龙战士2　阿蕾莎2　天使之翼V　大盗五右卫门3　海腹川背　特异功能组

搞笑园 124



复活邪神 3

攻略大揭秘

吴梦令/文

SFC	公司名称	史克威尔
	形态 RPG	容量 32M

「复活邪神 3」的主要道具

传说的圣王之武具为…

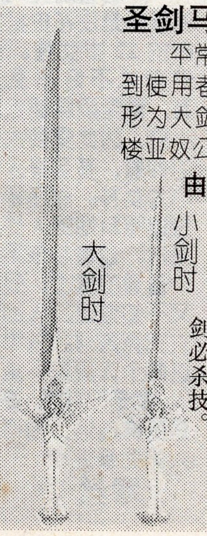
就如同第一代的命运之石一样，这次做为故事主要道具的东西就是传说中的“圣王武具”！

在圣王与魔界的4贵族的决战中，与圣王一起奋战的人都穿上了圣王所授与的强力武器。据说就是因为有了这些武器，圣王及其伙伴才得以在决战中获胜，平定了乱世。在这之后，这些武器及圣王自己所穿的武器防具就被称为“圣王的武具”。目前尚有名的，只有楼亚奴国代代相传的圣剑马斯卡雷特而已。其余的多数武具，都已消失在历史的洪流里。在本游戏中，玩家的主要目的之一就是找出这些藏有强大力量的圣王武具。随着寻找足迹的推进，也能渐近故事核心。

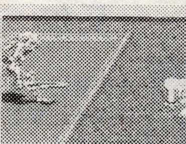

▲圣王与其同伴的肖像。旁边是圣王的武具。要是能得到这些武具的话，与千贵族对战时就有强力支柱了。

圣剑马斯卡雷特

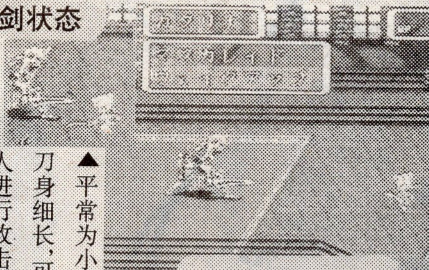
平常为小剑，但接受到使用者命令时，就可变形为大剑。本剑为初代的楼亚奴公侯之妻一希尔达由圣王手中得到，目前由代代的楼亚奴侯妃所继承。但因目前的公侯米卡耶鲁并未娶，故由卡特里娜持有。



被光所包围的马斯卡雷特


▲刀身的光辉延长了。如左边的插图所示，连剑柄上女神像的翅膀也展翼。

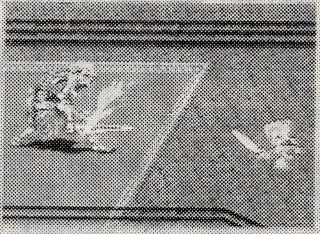
由小剑状态


▲平常为小剑状态。刀身细长，可突刺敌人进行攻击。可用小剑必杀技。

苏醒起来吧～!!

▲选择了马斯卡雷特剑的特殊指令—苏醒后，便会回应指令进行变形。

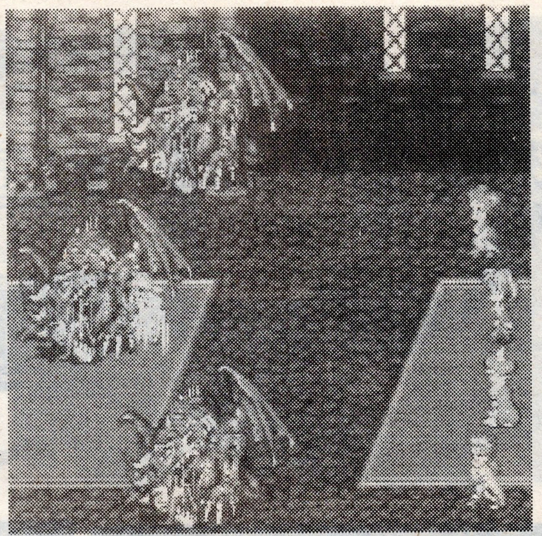
变成大剑了!


▲变形完成之后便可使用强力的大剑必杀技。顺便要一提的是，为什么米卡耶鲁要让只是护卫的卡特里娜持剑呢?

在旅途中会遇到的伙伴

伙伴角色的初步介绍

本款游戏中除了万里安及米卡耶鲁等主要角色外，在冒险的旅途上也会有为数甚多的抢眼角色陆续加入队伍。这些角色，有些会在酒吧中遇到，有些则是要解决某个特殊事件才会加入队伍，每个加入的情形都不太一样。得到了新同伴角色加入队伍后，就可学到新阵形，或向另一个新的剧情挑战。因此，新同伴的加入是相当值得期待的！当然，以下所介绍的角色并非所有的伙伴都包括在内。本文先为您介绍其中的11位，其余的以后再说！



◀克蕾普、艾达、圣王记朗读者、多马斯、诺拉的组合。可自由编制队伍组合，很好玩吧！

活了有500年之久的吸血鬼

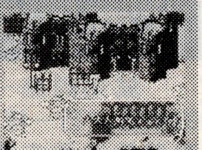
雷欧尼得伯爵

在这离楼亚奴侯国的波特路伊山丘上，筑屋而居的雷欧尼得伯爵是从圣王时代之前便一直存活到现在的吸血鬼。他也是圣王所召开的大会议中的一员。除了圣王之外，他也深知魔王之事，是掌握故事关键的重要人物。依主角行动，亦敌亦友。

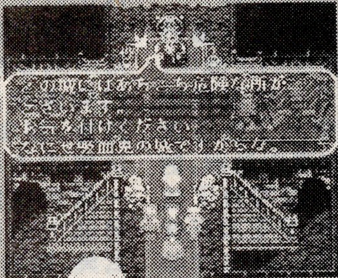


▲伯爵似乎持有为圣王武具之一的「圣杯」。

到雷欧尼得馆



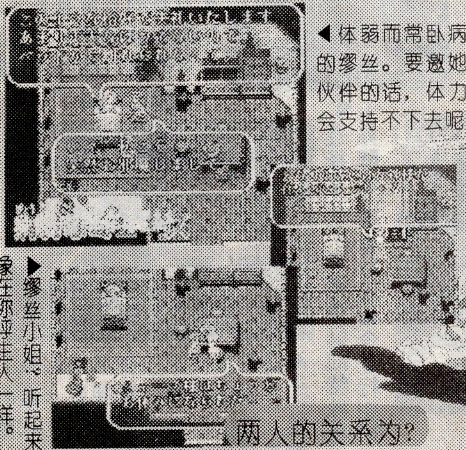
▲馆中说不定会有危险的陷阱和魔物…。



◀虽以绅士态度来接待我们，但…。要是有他加入就太好了。

夏尔

照顾缪丝的



◀体弱而常卧病在床的缪丝。要邀她加入伙伴的话，体力会不会支持不下去呢？

▶缪丝小姐？听起来好像在称呼主人一样。

两人的关系为？



洋溢着高贵气息的缪丝是住在史拉姆街的22岁女性。虽然身体不好但很温柔，常常照顾邻近的小孩，因此受到大家的仰慕，甚至有人称她为女神。而在缪丝身边照料她的人便是夏尔。他看起来不像个普通的武士，但却又不知道这二人的过去究竟为何。总觉得这两个人应该不是恋人，就是兄妹吧？要不是这样的话，为何两人如此亲近？

住在史拉姆街的迷之美女

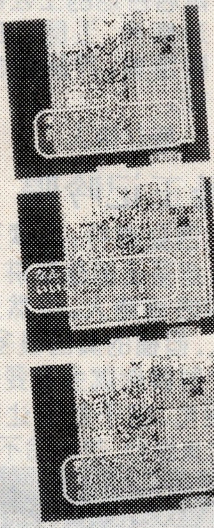
缪丝

黑色旋风 谜之怪杰先生 罗苹

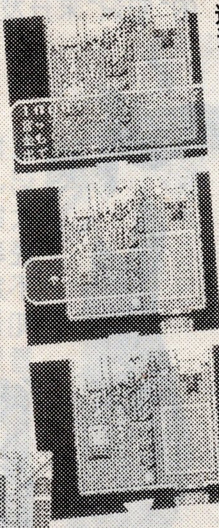


黑色斗篷加上覆面目额上有着 R 字标帜。虽然装扮有点老套，不过就如你所见他是个正义的使者。人们称他为怪杰罗苹，只要有人遭遇困难，他便会如疾风般赶至，以飞快的速度解决事件，然后又如风般消失。当然，没有人知道其真面目为何。目前亚马斯正盛传其事。

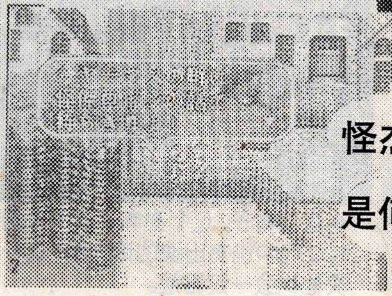
威胁市民安全的恶人 怪杰罗苹绝不饶恕！



在一瞬之间 便打倒敌人 他的愿望就是 希望大家幸福



今天也有弱者 遭遇到困难 谁快点来 帮帮忙吧 如你所愿 罗苹登场

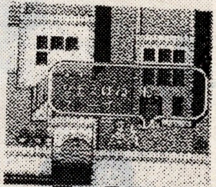


怪杰罗平是何许人?

本名不详的浪漫女 克蕾普



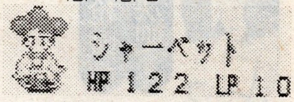
穿着奇妙衣服的克蕾普怎么看都不像是「复活邪神」中会出现的角色。她是个憧憬冒险而展开旅行的女子，而事实上她的本名并不叫克蕾普，她会随着遇到的人不同而任意改变自己的名字。因为如此，故其年龄不详。其注册商标为熊的布偶。



▲不知是否嗅到了冒险的气息，她尾随着主角们而来。要做自我介绍是很好啦，不过用什么名字呢？快想一想吧！

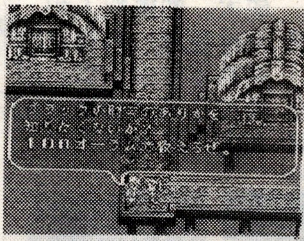
夏蓓特?

▲果然名字又不一样了。除此之外，还有其他的名字吗？



追求海盗财宝的 哈曼

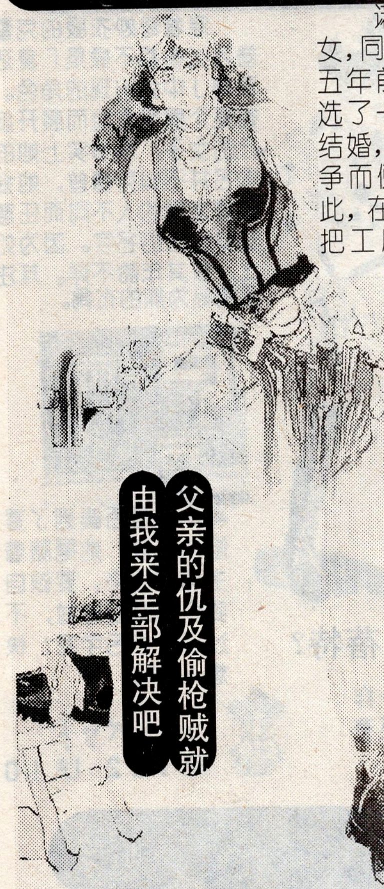
▼海贼布拉克的财宝？虽然很吸引人，但好像另有内情。





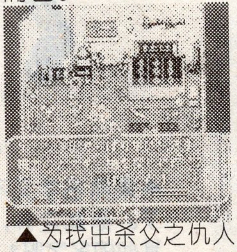
对恶名昭彰之海盗布拉克的财宝相当知悉的男人。他会在大西洋航行时遭巨大怪物把船击沉，虽然侥幸捡回一命，但左脚却在那时失去。受到此震撼，使得他变成了老人样。虽然如此，他还是对财宝抱着不屈不挠的精神。

追讨父仇的锻冶屋姑娘 诺拉



父亲的仇及偷枪贼就由我来全部解决吧

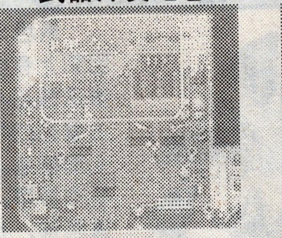
诺拉为某某工房的独生女，同时自己本身也是工匠。五年前她从年轻的工匠中挑选了一位有前途者准备与他结婚，但却事与愿违，因为战争而使得婚事告吹，不仅如此，在战争的混乱中，不知谁把工房代表作的枪给偷了，诺拉虽与父亲一起追查枪的下落，但在追查途中，父亲却不幸被杀。从那之后，工匠纷纷离开工房，工房日趋寂寥。现还留在工房中的，只有诺拉与年轻锻冶师一肯恩而已。



▲为找出杀父之仇人及偷枪的人，诺拉展开了旅途。擅长用锄头等棍棒系的武器。

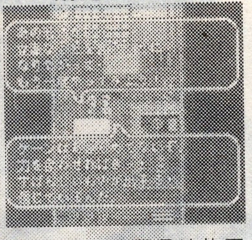
锻冶屋工匠

武器开发之卷

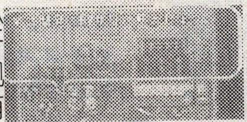


▲表示出配合目前所持有的知识能够制作出来的武器。

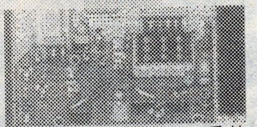
新进工匠之卷



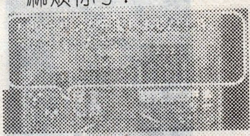
▲要说服散居各地的工匠们再度聚集一堂。



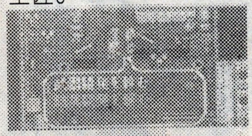
▲那么，工匠先生，麻烦你了！



▲被说服而返回工房的工匠。



▲稍待一下就可完工。

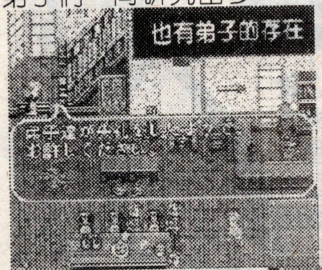


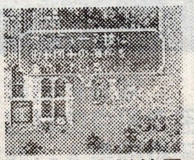
▲赶快预订新武器，万事拜托！

2代中也有的武具开发功能，此次由锻冶屋来担任。虽然需要花上点时间，但可配合角色们所得到的"知识"来开发武器和防具。一开始时，锻冶屋只有一人，随着散居各地的工匠的逐渐集合，工房内的人数渐增，产品也会加多。

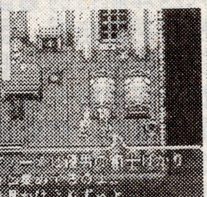
世界有名的魔法师 温蒂妮

温蒂妮是世界上有名的魔法师之一。提到水之法术，相信没有别人能出其右。为了术法的发展她投下大量的心力，与其弟子们一同研究由多人一起发动术法的合成术。她重视人和、个性温柔，但有流言说她喜欢小白脸。目前她正是全身散发出成熟气息的女子。





也有弟子的存在



虽然也有这样的风声



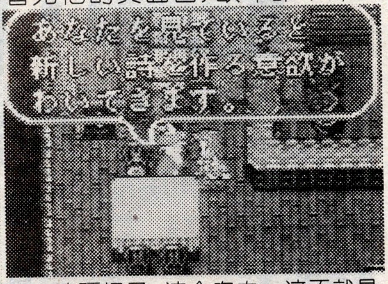
▲为了在温蒂妮身边学玄武术，从世界各地都有弟子聚过来。

▶不知是嫉妒？还是事实？据年轻的女术士们说，温蒂妮喜欢聚集年轻的帅哥术士，难道……。

旅之诗人

圣王记吟唱

在世界上四处旅行，咏读圣王记、吟诗，把圣王的故事讲述给大家听的吟道诗人。虽然是个轻率的人，但懂的真的很多。说不定哪个时候你就会需要他的知识来帮忙。由于他不让别人看见他的真面目，故年龄不详。

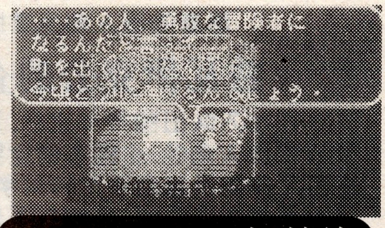


▲这顶帽子，这个姿态…这不就是1、2代中也有出现的诗人吗？这一次他也会一起冒险。

年轻冒险家保罗以及恋人妮娜



憧憬勇敢的冒险者，而离开故乡的是 20 岁的保罗。但是，现实却没有他所想的那样简单。梦想破灭的他，成为野盗的一员，而再也没有脸可以回去见故乡的恋人妮娜。之后命运？



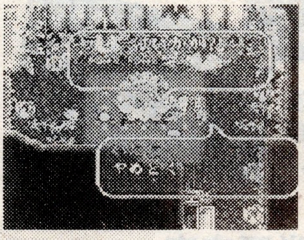
可爱的恶作剧者 妖精族

居住在森林深处的妖精一族在树上形成了集落，可利用背上的翅膀在森林中自由飞翔，过着相当快乐的生活。虽然他们有时也会招待因迷路而误闯此处的客人，但基本上他们是善变且爱作弄人的。他们拥有你从他们的可爱外表上绝对看不出来的超高战斗能力，因此若是惹到他们就不好了。遇到他们时，要小心应对。

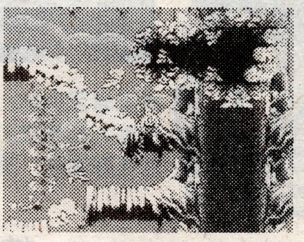


真想和我的妮娜见面啊！

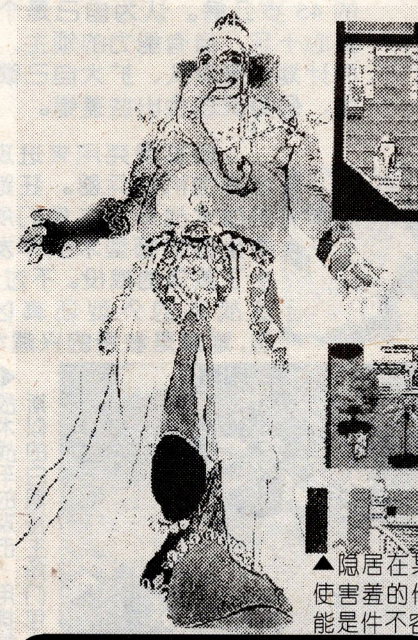
在有趣的外表之下，背负着可悲命运的一族。不知道是谁对全村下了诅咒，使得村人全员都变成了象的模样，无一幸免。由于对自己的模样感到羞耻，因此象族们一直过着离群索居的生活。到底能不能解开他们身上的诅咒？

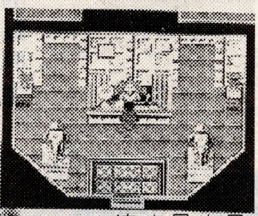


◀巨大的古木内，有妖精们的家。真是神奇！

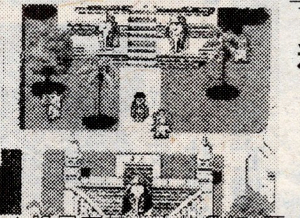


◀妖精们请你喝茶。要是拒绝会不会惹火他！





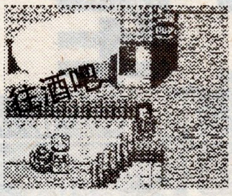
▲连店员也是象。好像店内还有象的塑像。



▲隐居在某山中的象族。要使害羞的他们加入伙伴，可能是件不容易的事。

受到可怕诅咒的 象族

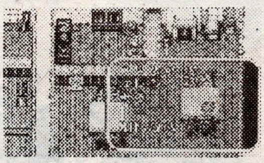
同伴角色可用此法与他分别



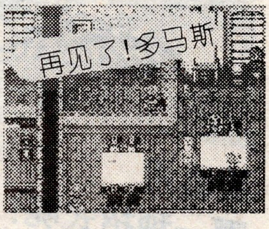
▲可在城镇的酒吧中与同伴角色分手。

告诉你如何和已经厌腻的伙伴分别的方法。首先呢，要到城镇内的酒吧去，然后和酒吧的老板说出你想分开的伙伴名就 OK 了。什么？才不要和同伴分开？你看着办吧！

和怪物们交谈看看



▲和老板谈话后就会出现可分别的同伴一览表。在这里选多马斯看看。



▲多马斯离开了桌子，且回到自己的故乡。如果再去找他是可再成伙伴。

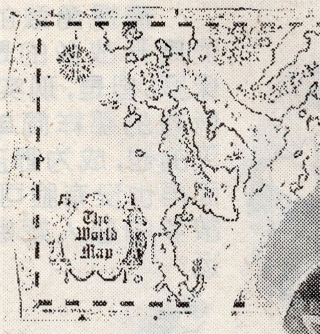
愚蠢的恶人角色登场!!

兹瓦伊克公的企图

在加入队伍的同伴之后,为您介绍新发表的敌人角色:企图称霸世界的邪恶公爵兹瓦伊克及其助手精神科学研究家!

虽然如此介绍,但他并不是魔界之人那样可怕的敌人,顶多只能说是心怀不轨的恶人。为了争夺领土,说不定要进行好几场战斗。敬请期待!

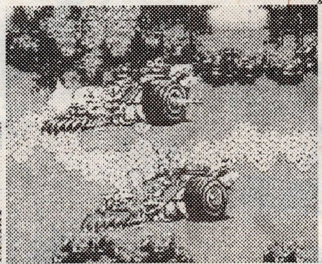
在兹瓦伊克公身边,发挥其天才头脑的女科学家。她支持公爵的恶事,进行多方面的研究。不过人说物与类聚,天才与白痴只是一线之隔,她也和公爵一样老是搞些不好的事,甚至还唱赞美自己的主题曲。据说其外号叫教授。

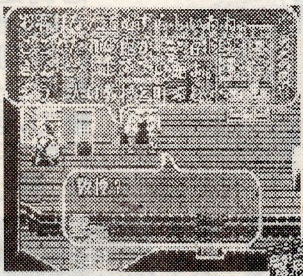


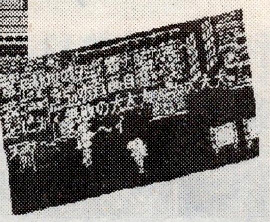


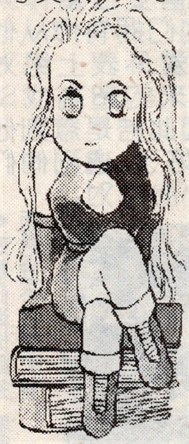
世界是我的囊中物

兹瓦伊克公国在此









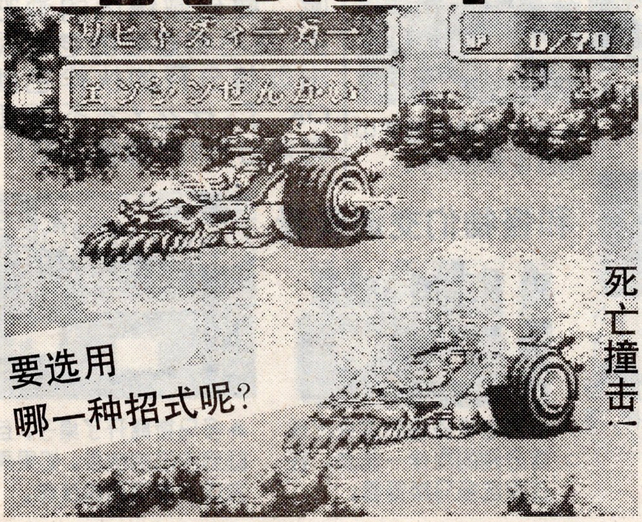
▲穿着紧身衣,留着长发的美人科学家。和兹瓦伊克是好朋友,其他不明。

兹瓦伊克公爵

以看来雄伟的胡子自豪的 45 岁公爵。认为自己是个野心十足,且有能力的领主,而计划扩张军队、扩大自己领土,但每次总会出些差错。

兹瓦伊克的左右手　精神科学研究家

战术车



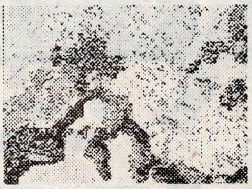
要选用哪一种招式呢?

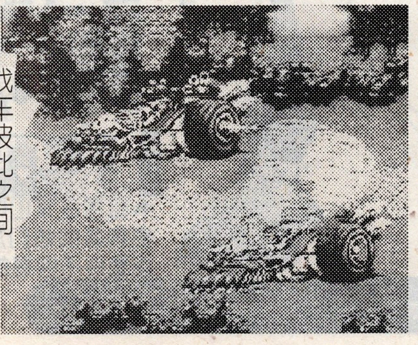
死亡撞击!

壮烈的

战车彼此之间

兹瓦伊克用来进攻世界的机械兵器。狂跑的战术战车与主角们所乘坐的防御型术战车发生了激烈的战役。不过,这战车的外型还真凶恶,难道是教授的兴趣?





◀敌术战车的攻击。用排气瓦斯似的白烟将主角们包住。

武器系统别

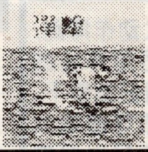
必杀技大图鉴

不仅种类增加，连构图也更增魅力的必杀技，是「复活邪神3」中最吸引人之处。和2代一样，必杀技可依不同的武器来做分类，包含体技在内，共有八种武器系统别的必杀技。在这里，我们就为您做这些必杀技的大公开。

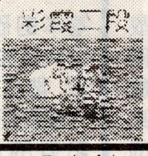


剑系

最标准型的武器。刀刃长度约1公尺，可以单手使用，故又称单手剑。命中率高，可发挥稳定的威力。且使用者的腕力愈大，愈能使敌人受到大的损害。



以剑来接收敌人的物理攻击。虽然平凡但效果好。无法防弓及术。



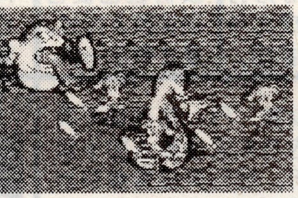
对敌一匹做2段斩。第一段攻击可使敌人昏厥，再利用第二段确实地打击敌人。

五月雨斩



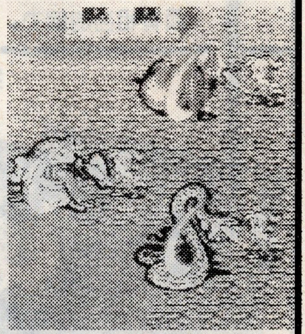
不允许敌人反击，便以迅速的速度展开3段斩的技法。

分身剑



在敌单体的周围做高速移动，一面进行连续攻击。由于速度过快故会出现残影，看来就像分身一样。随着剑的等级提升，出现的分身数也会增加。

残像剑



如流水一般在敌群中穿梭，给予敌全体斩杀的攻击。出现的分身数依速度及等级而增加。

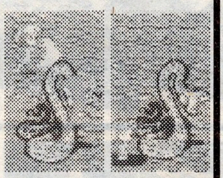
十文字斩



快速挥剑两次，一面划出圣十字，一面对敌1双进行斩杀。对于怕十字架的不死系敌人有很好的攻击效果，可给予幽灵、僵尸等大的损害。

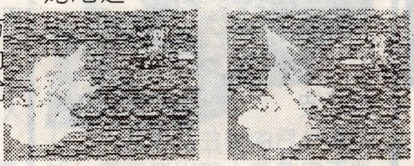
背后暗剑

像影子一样，无声地潜到敌人后面，虽然无情地给予一剑。是暗杀者所喜欢使用的剑技。若杀到敌人的要害，可使其一剑毙命。即使不死也可造成敌人大伤害。



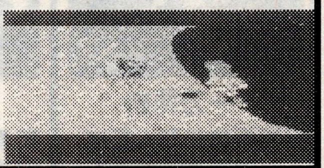
龙尾返

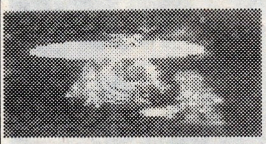
往下描出×字似的，从敌人的脚下往头方向迅速擦出剑的强力2段斩。剑的斩迹，就有如摆尾的龙一样，因而得此技名。



剑闪

快速的往横向挥出剑，以其闪耀的剑光进行远方攻击的技。虽为单体攻击，但可攻击后排的敌人。





飞泉断

在敌1体的身体周围，描出漂亮的圆弧来进行斩杀之技。



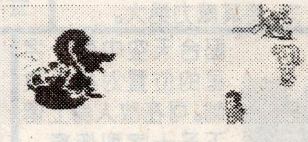
在头上水平的回转剑，利用离心力所造成的能源对敌人1双放出气弹的究极剑技。也有其他的附加效果。



小剑系

基本上是以突刺，而不是以斩杀来进行攻击的小型单手剑。由于轻巧，故无法有多大的破坏力；不过可准确的贯穿敌人的弱点，且有各种不同的附加效果，为其魅力所在。

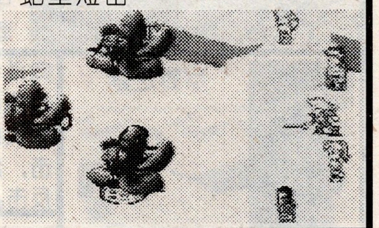
雷光迅击



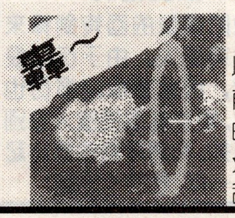
提高自己的反应性，在敌人行动之前便以迅雷之势进行先发攻击。别名雷光石火突击。

蛇型短击

把刀身如浪般进行攻击，像蛇吐信似地突刺敌方前列队伍。对于怕蛇的蛙型怪物具有绝佳的攻击效果，可使其一击毙命。

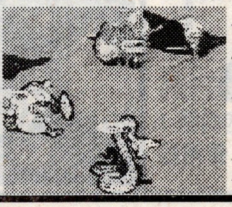


精神指导

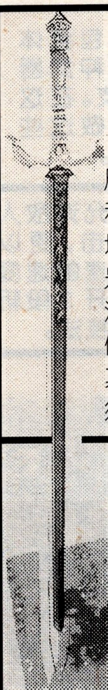


以剑尖在敌人的眼前回转，造成催眠的效果，使敌1双幻恋。混乱状态的敌人会攻击同伴。

火焰爆列



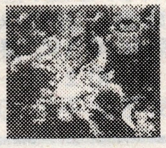
一面以高速在敌人队伍中穿梭，一面对敌人全体进行乱刺。除了损伤外，还可使敌人受到惊吓，而暂时停止其攻击的行动。



大剑系

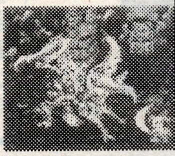
刀刃长达两公尺的大型双手剑。可利用其重量进行破坏力满点的攻击。但是，使用了大剑就无法装备盾，且没有全体攻击的必杀技为其缺点。要使用大剑须有相当的腕力。

刀背砍



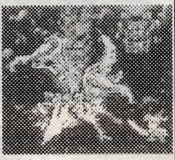
以刀背打击敌人，使其暂时停止行动的麻痹技。在与体力高或攻击力高的敌人对战时，此技相当的好用。

卷风打击



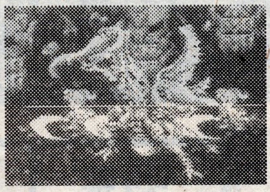
基本的砍打技。以快速的动作挥剑，然后用尽全力像要把敌人卷起似的用力打下，可造成比平常要大的损伤。

高压砍杀



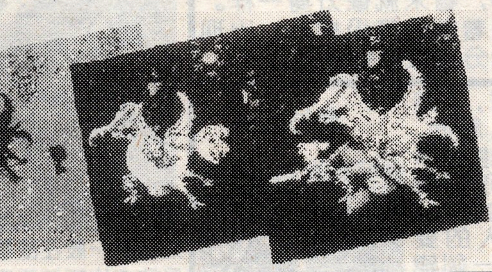
用大动作挥剑，然后用浑身的力量把剑斩下。虽然可造成大损伤但也很容易被敌人闪过，要注意这一点。

逆风的太刀



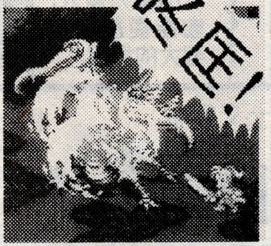
接近敌人后以夸张的动作挥出大剑，同时利用回返时的动作一面上挥并向反向刺入的 2 段攻击。是把大剑的重量加上速度的技。

纷乱雪月花



以雪、月、花三种不同的方式攻击敌人的 3 段斩。如无声的雪静静地挥下剑、如冷淡的弦月似的向上斩杀，再贯穿敌人的要害使得血花绽放。除了物理攻击外，还可给予冷气的损伤，是最强等级的必杀技。

普鲁克爆击



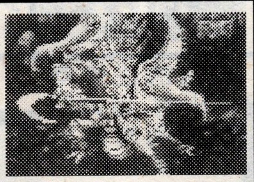
配合气息挥下大剑，在命中敌人的同时，也把储存在大剑中的能量爆发出来。与其他的斩杀系技不同，是以钝器来进行攻击。当对方的装甲很厚而使得剑刃无法通过时，不妨利用此技来对敌人的内部直接造成损伤。

一刀两断



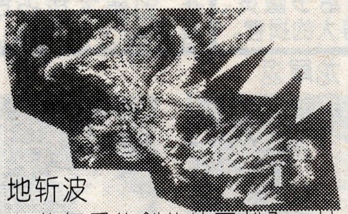
可抵挡住敌人打过来的力道，并进行一击反弹的技。

挥剑斩麻



贴着敌人的身体穿越过去。速度加上攻击力，使其威力绝大。

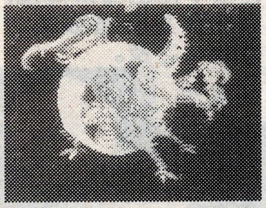
地斩波



把集气后的剑往地面刺入，从地面向着敌人放出冲击波。对会飞行的敌人无效。

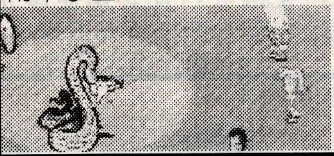
地擦之残月





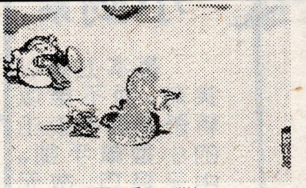
一面把剑擦向地面，一面向敌人接近，然后以大动作由下往上斩杀敌人。由于其轨迹类似弦月故得此名。为活用大剑重量的破坏力满点必杀技，可给与怪物们致命的损伤。

南十字星

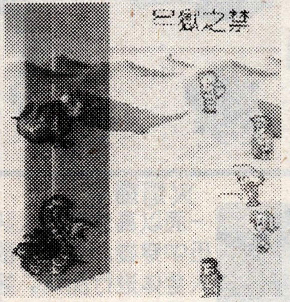


配合天空中南十字星的位置对敌人突刺。可在敌人身上留下圣十字型伤痕，可对不死系的敌人造成有效的攻击。

最后通牒



在敌人的胸前划出英文字母的最后一字"Z"而使敌人一击毙命。要是罗华用就变R(骗人的)。



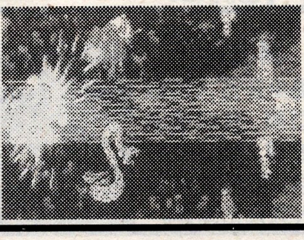
像要把敌人围住似的向敌 1 双周围的空气突刺，使得敌人行动不能。

斗牛穿刺



向斗牛士似的闪开敌人的攻击，然后利用时机进行反击。

螺旋钻刺

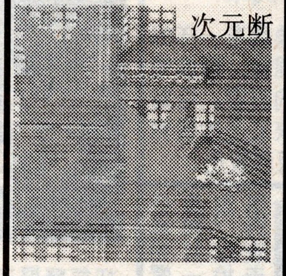


像陀螺似的回转剑锋来突刺敌人。由于伤口很深，因此造成的损伤也大，对女性型的敌人特别有效。和鸡尾酒的螺丝起子一样，后劲十足哟！

斧系



以单手使用的武器，但却具有可匹敌两手剑的威力。由于原为切割木头的工具，故其技也多切世断方向。缺点是由于过重故不易命中敌人，尤其是速度快的敌人更是难打。



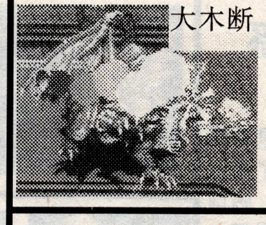
次元断

即死系的全体攻击技。可斩断时空，把敌人夹在其中，敌人的数目愈多，愈容易成功。



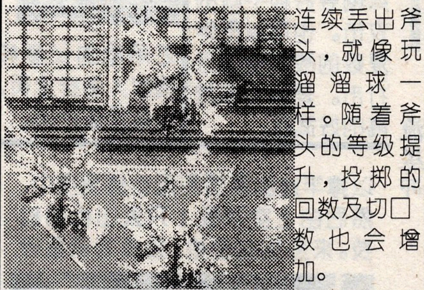
劈柴炸药

高高地跳到空中，由敌人的脑门劈下斧头，把其身体分成两半的技法。对于植物系的怪物效果更是显著。



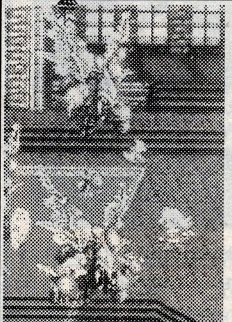
大木断

以砍树的要领往水平方向挥出斧头，一口气打击敌人的技。对于植物系的敌人相当有效，可造成大的损伤。



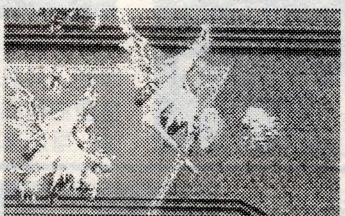
溜溜球

向敌一只连续丢出斧头，就像玩溜溜球一样。随着斧头的等级提升，投掷的回数及切口数也会增加。

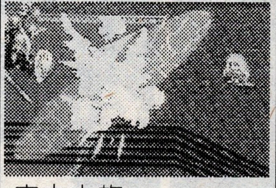


战斧

把斧头如回旋标一样投掷出去，从敌人所没料到的方向进行攻击。斧头的重量加上回转的力道，可使敌人受到大损伤。战斧为敌一双、超级战斧则是一次攻击敌全体的技。

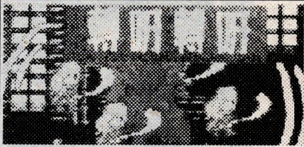


超级战斧



空中之旅

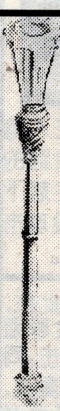
从上空将强力旋转的斧头丢下，把敌人完全粉碎。



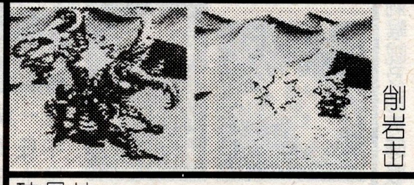
死亡回旋

一面回转敌一只，一面接近，然后从头到脚进行切割。最低可进行 3 次，随等级提升回数也会增加。

棍棒系

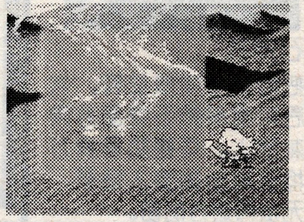


以单手持用的棒状武器之总称，它含有杖及榔头等。用起来很方便且命中率也高。但是威力不足为其缺点。此外，由于其为打击技之故，对某些敌人很有效，有些则无效。



削岩击

以击碎大岩石的要领，对怪物的全身进行强打的技。对于持有大地之属性的敌人，此技更是有效。



活杀重力破

打击敌人血液流动的要害，经由血管造成敌人极度疲劳并给予损伤，使得敌人速度变慢。是由身体内侧攻击的活杀法。



碎骨技

对准敌人的肩、腕等有关节之处将其击碎。除了给予敌人损伤之外，也可造成其攻击力减弱。对于骸骨系的怪兽攻击效果最佳。可使其受到大损伤。



广服爆裂

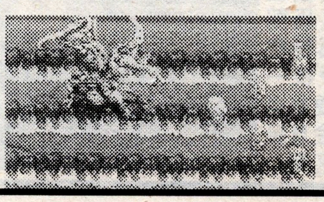
甩动棍棒，用力敲击敌人的弱点所在。对于狼人等兽人系的怪物有很好的攻击效果。



回转击

在手中回转棍棒往敌人的下颚附近打过去，然后进行 2 次连续的攻击。





大地动摇

分身为三人，以棍棒强力打击地面引起地震进行攻击。此技的效果并不会立即呈现，要在一回合的最后时才会发动。引起地震的大地震会袭击敌方全员造成损伤，但要注意对飞在空中之敌无效。



要害攻击

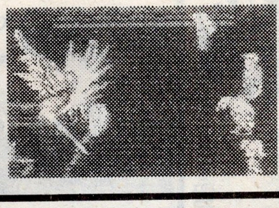
打击敌人的铠甲或外皮最脆弱之处，造成其防御力大幅下降。就像没有甲壳的乌龟一样，失去了保护，就可对敌人造成大的伤害。

枪系



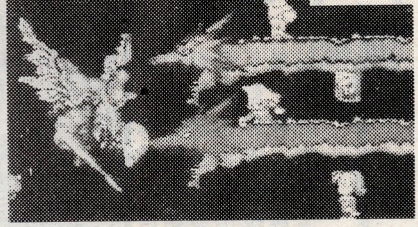
有效范围长是其最大特征，除了可以枪尖斩杀外，尚可进行突刺、殴打、绊倒等各种不同的攻击。也可以贯穿复数的敌人或进行打击。是威力非常高的好武器。

风车

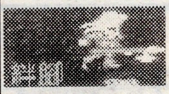


把枪像风车一样的高速回转，形成如盾般的防护。可对飞过来攻击的怪物进行反弹攻击。

双龙破



把气凝聚在枪上往前突刺，放出的气流会形成2匹龙状向敌人进行攻击。对于同一横线上的所有敌人可造成大伤害，相当好用。



活用枪的长度绊倒敌人前排全员，使其无法行动。

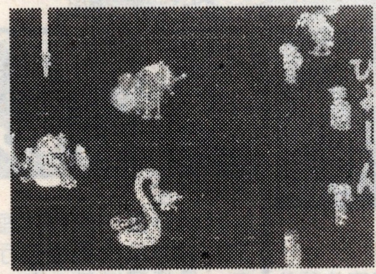
螺旋刺枪

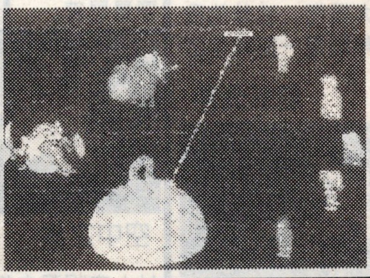


把枪如螺旋般旋转并一面突进，以枪尖来进行攻击。

流星冲

以撑竿跳的要领利用枪跳到空中，然后由上空对敌1只丢出枪的枪技。来势汹汹的枪，会成为流星般的光枪贯穿敌人，给予敌人致命的打击。而且，还可将敌人的身体钉在地面使其麻痹，无法展开任何行动。

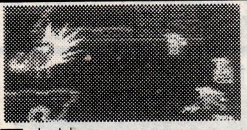




大车轮

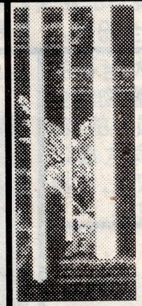


在头上回转枪并向敌人队伍进行冲刺。可把敌人一起卷入，然后随便把他们吹到别处。是枪技中唯一可攻击敌方全员的技。



石突技

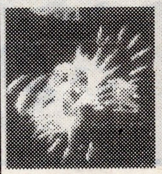
把枪在手中做旋转，然后以枪柄的石突部分突刺敌人。可使防备我方枪尖攻击的敌人昏厥，无法再进行防备。

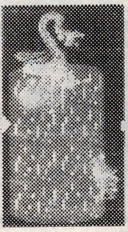


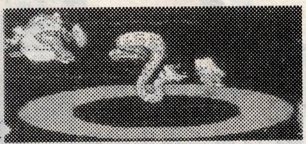
活杀兽神冲

突刺喉咙及肺等呼吸气官，使敌人无法呼吸，藉此降低敌人行动能力的活杀技。

无双三段



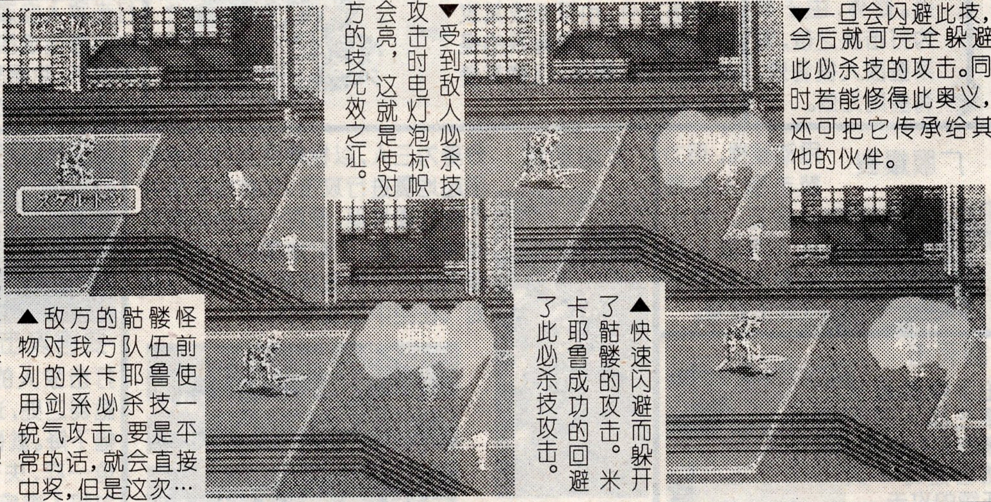




在一瞬间将全身之力注入枪中往下打击，然后把踉跄的敌人突刺至空中，将往落下的敌人的伤口以枪旋转突刺的3段攻击法。是以绝大的破坏力著称的枪技。

摆脱技！！

接续2代，此次也有防御版的必杀技一摆脱技登场。由于敌人也和我们一样会使用必杀技，如果想使其技攻击无效的话就要靠摆脱技了！摆脱技的详细情形可参考右边的照片，和必杀技一样，摆脱技也是一项技艺。



▲敌方的骷髅怪物对我方队伍前列的米卡耶鲁使用剑系必杀技一锐气攻击。要是平常的话，就会直接中奖，但是这次…

▼受到敌人必杀技攻击时电灯泡标帜会亮，这就是使对方的技无效之证。

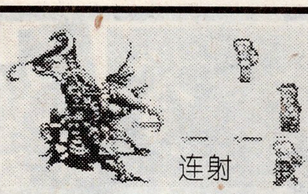
▲快速闪避而躲开了骷髅的攻击。米卡耶鲁成功的回避了此必杀技攻击。

▼一旦会闪避此技，今后就可完全躲避此必杀技的攻击。同时若能修得此奥义，还可把它传承给其他的伙伴。

弓系



弓的最大特征，就是可攻击后排的敌人。其威力与腕力无关，而是取决于使用者的灵巧度。虽然在一开始时因不熟练命中率会偏低，但随着熟练度的增加命中率也会提高。



连射

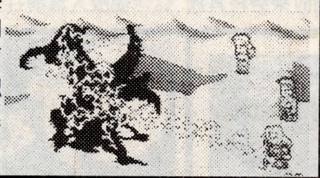
对敌一只射出无数支箭的必杀技。随着使用者弓等级的增加，可射出的支数也会增加，且威力也会大幅飞升。



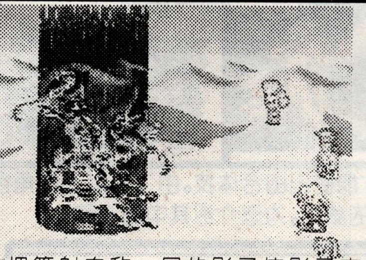
一线直破

贴着敌人的头部放出箭，以其冲击波来攻击敌人的技。受到冲击的敌人会有精神失常现象，而开始攻击其伙伴。

离子电击



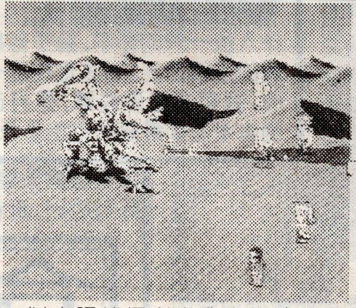
利用与空气的磨擦使箭带电，然后向敌一只射去。敌方怪物会因此而触电，除了受伤外，还会造成麻痹。



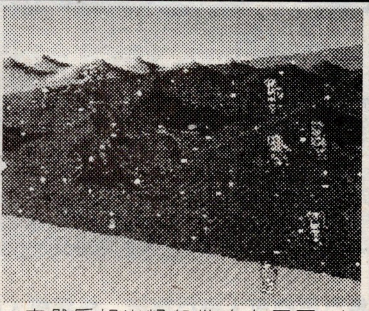
影杀法

把箭射向敌一只的影子使影子衰弱，而后本体也会受到伤害的必杀技。要是无法承受随影子所传来的震荡的话，敌人就会立刻死亡。对防御力高之敌也有效。

百万金币



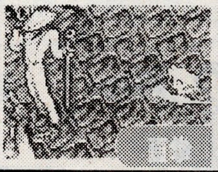
以心眼捕捉所有敌人的动向，然后神速把箭射出的弓技奥义。由于速度过快，命中的箭会燃烧起



来然后如光粉般散布在周围，有如百万金币撒在空中似的闪闪发光，十分美丽。

体术系

包含空手进行的格斗技及利用体内之气的攻击方法。要使用此系的技，腕力和体力是最重要的。一开始此系列的必杀技只有直拳，但随着技的增加，会往打击技、投掷技、气功方向发展。





直拳可将敌人击飞，而踢虽然命中率没有直拳高，但威力较大。依据角色的不同，使用的情形也会不一样。



雷电踢

飞至上空后，以急降给予敌人一脚。决定的瞬间会发出雷光。

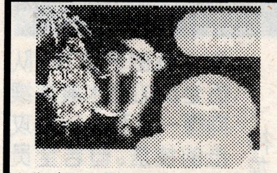


等待敌人的行动后躲过其攻击并趁势反击。对物理攻击有效。

抓住敌一双后把它抬起回转。虽造成敌人损伤并给予麻痹效果，但使用者本身也会暂时无法动弹。随着体术等级的上升，旋转的回数及威力都会有所增加。



巨人摇摆



控制气流形成重力场将敌人吸入，然后对其进行殴击。

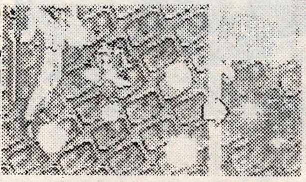
对着敌人的眼球挥出拳头，除了可造成损伤还可使其失明。

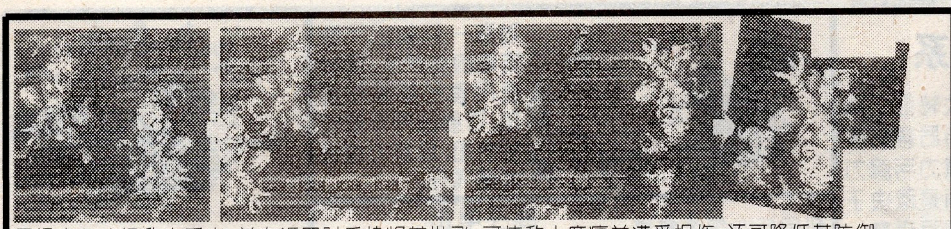


掩人眼目

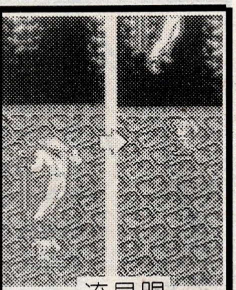
集气法

将自己周围所有东西的气都集中起来治疗自己的伤。虽然可恢复少许的体力但只对使用者一人有用，无法恢复同伴的体力。





用绳索(!?)把敌人丢出，并在返回时乘势将其抛飞。可使敌人麻痹并遭受损伤，还可降低其防御。



流星踢

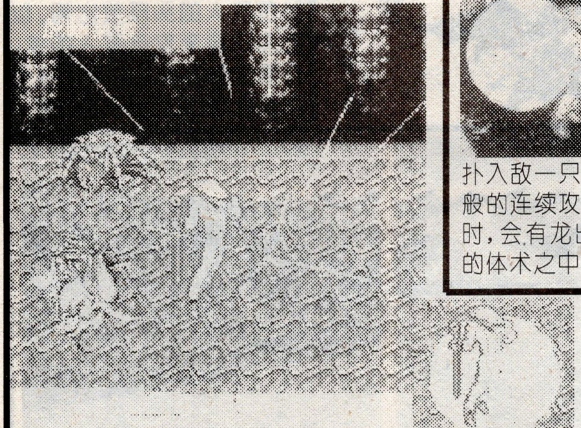
把对手往上抛起，当他要落下时，用全身之力给予惨烈的一踢。



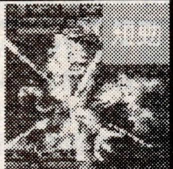


龙神烈火拳

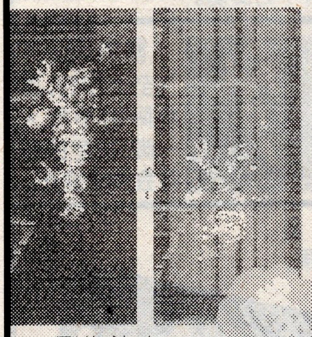
扑入敌一只的怀中，给予他怒涛般的连续攻击，当决定性的一击时，会有龙出现咆哮，是打击系的体术之中最高段位的必杀技。



集气后向敌人进行突击，快到敌人面前时改变自己的方向，只以气魄去撞击敌人。是以盾也无法抵挡的究极奥义，需要一段时间集气才能发出。

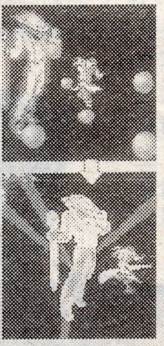


把气打入敌人内部进行破坏的技。即使是耐打的敌人，也会受到损伤。



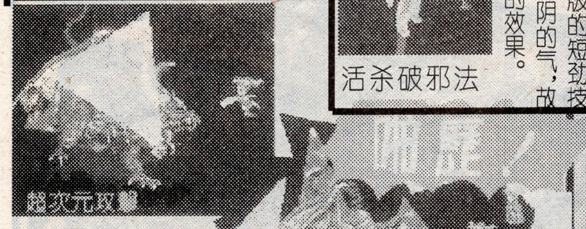
倒旋头击

把对手扛起后，从脑门直接往下垂直扣击的技。除了可给予损伤外，还可造成敌人麻痹及防御力低下，对于鱼类的怪物特别有效果。



活杀破邪法

利用特殊的集气法使出加强版的短劲技的技法。由于打入的是可破坏阴的气，故对邪恶的不死系怪物有很好的效果。



把敌方怪物关入镜面体中，然后从外部切割造成其损伤。有时只要一击就可使敌人毙命。

只有在指领模式时才能使出的合体技。由二人以上的角色同时使出，具有强大的威力。为您介绍其中的3种。

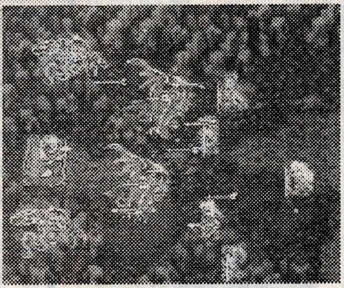
合体技！！

X型攻击



时间差攻击进化而成的技。前列的2人瞄准一只敌人描出X字型轨迹，并一面以此进行攻击。可运用在前列有两人的阵型上。

飞箭暴风雨



由1人到5人都可进行的弓系合体技。队伍中凡持有弓的人全员参加，向四面八方放出箭，以弓矢之岚向敌人全体进行攻击。

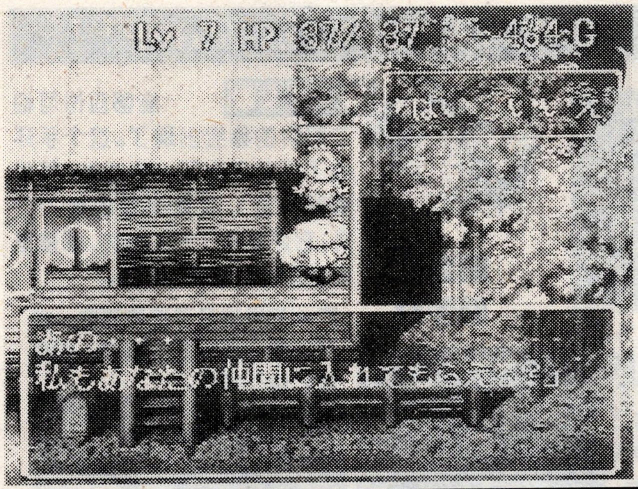
神龙舞



体术系的合体技。队伍全员如流水般连续向同一双敌人出拳攻击的技法。但若全员都不擅长体术的话，就没有什么威力了。



精彩的5连续出拳



风尘英雄

西连在冒险途中会交到不少冒险伙伴，这次将为大家介绍新的陷阱与特殊系统。

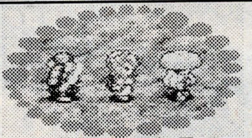
伊夫/文

SFC	公司名称	琼安软体
	形态	RPG

与伙伴们一起冒险的旅行充满乐趣

身为年轻的风尘英雄而勇敢冒险的西连，在旅途中会遇到许多钦佩他的朋友，这些人会加入他的冒险行列。以下就先介绍「迷眼龙」与西连相遇的情形。

除此之外，还要介绍其他角色，他们虽然没有和西连同行，不过，都会适时地伸出援手。协助西连完成任务。



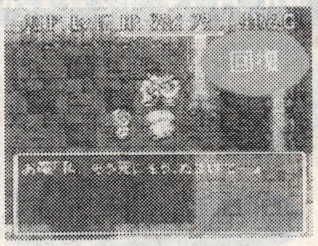
▲增加好几名伙伴，旅途不寂寞了。



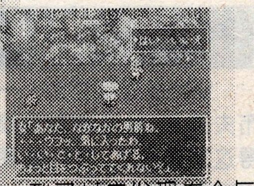
▼被漂亮的女生这么说，身为男生就要采取这种态度。



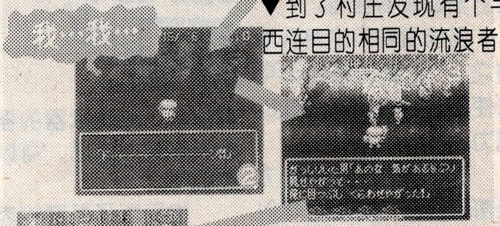
▲携手合作打倒妖怪，伙伴会按自己所想的来攻击。



▲西连遭受攻击而受伤，赶紧给他秘宝恢复体力。



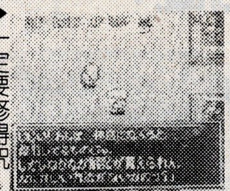
▼她不见了，四周一片黑暗。



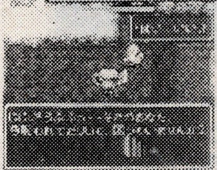
▼到了村庄发现有个与西连目的相同的流浪者。

这些人会提供援助

消灾老人

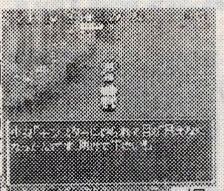


▶一定要修得咒文才能打胜仗。

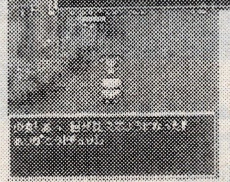


◀以后，就可以解开咒文了。

瞎眼少女



▶使用眼药草就能解决。



◀少女的关怀可提升一个点。



◀▶不必太在乎吧。但是就在一瞬间，有…预感。

▲黑暗中被妖怪揍个半死，面临生死关头。

◀▼好不容易脱险却发现她被包围，怎么办。

命运的岐路

继续

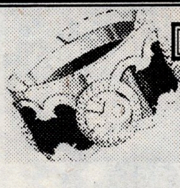
公开首次登场之不可思议的迷宫陷阱!!

随着路程的艰辛，冒险之旅是愈来愈多陷阱了。有踏下去的瞬间即掉落的洞穴、或催眠瓦斯等陷阱，一旦遇上就叫人吃不消了。

而这次的冒险，当然会有更可怕的陷阱出现，正等着西连去闯关呢!



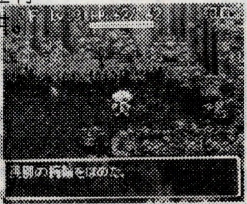
▲脚下是广阔的大海，此外还有一踩到，血液立刻冻结的陷阱。

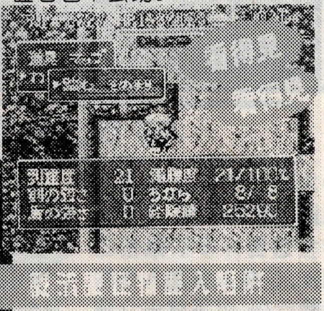


圈套师的手套

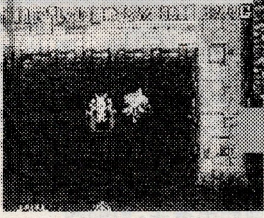
新的秘宝

能够应付可怕之陷阱的秘宝出现了。这个手环除了和前作出现过的戒指(可脱离陷阱的)，具有相同的效力之外，它还具备了新的效力，那就是能让怪物自己误入陷阱。





◤▼如果装备了这种秘宝，就可以看见被设置的陷阱，即使碰它也不会动。

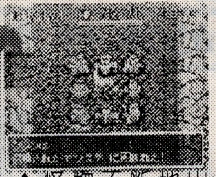


◀尽管怪物到处设置了陷阱，其实可以将它引诱过来把它打倒。

还多加了这种陷阱



▲同样的地面会出现许多陷阱，快往不同的地面逃吧!



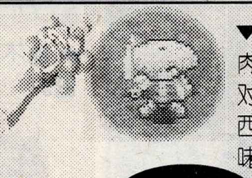
▲怪物不断地出现，结果被包围陷阱包围了。

用特殊系统可以拥有怪物的能力!!

首先来看新秘宝——布夫菜刀，从怪物那儿取得这项秘宝后，我们就要用它来切怪物的肉。

怪物所使用的特殊能力之中，应该也有自己可以使用而且有特殊用途的能力。

在遇难时，这种能力能帮助自己，相反的，可以让怪物自己遭受打击。

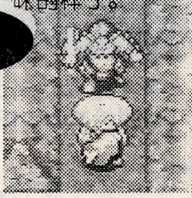


布夫的菜刀

与装备了此种武器的怪物战斗的话，在战斗结束之后，可以确实地切取怪物的肉。

如果吃了怪物的肉，就可以具备那个怪物原本所拥有的特殊能力了。

骗人



▼这是切下的肉，虽不好吃但对自己有益。看西连吃得津津有味的样子。



▲只要在「一定时间」内，就可以变成怪物。选择指令中的「戻る」就会变回人形。

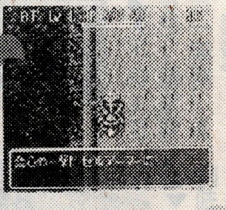
吃了怪物的肉，效果五花八门呢!

卡漫百鲁肉



▲一变身就可使用回复咒文，在无回复秘宝时很好用。

米诺涛洛斯肉



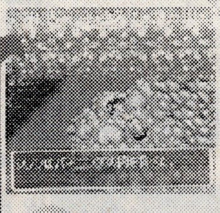
▲给予奋力一击的牛头米诺斯会心的一击。

多雷姆拉斯肉

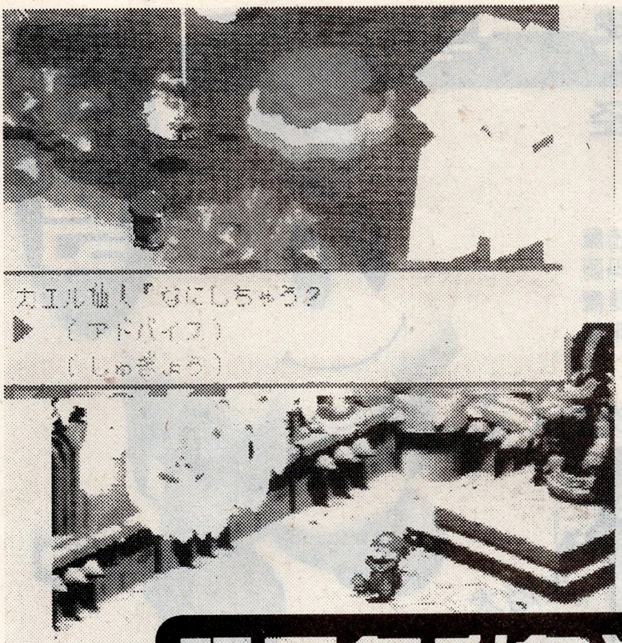


▲用身体撞击，可把怪物抛得远远的。

哈尼古肉



▲变身成全身是火的怪物，用喷火来攻击。



超级玛丽 RPG

一点通

SFC	公司名称	史克威尔	形态	RP
	接关	电池记忆	容量	32M

玛丽多彩多姿的动作！

玛丽的攻击方法到底有哪些呢？在此就为大家稍做说明。他的攻击方法有最基本的「踩踏攻击」、利用拳头的「拳击」、用槌子宝物的「重槌」以及令人怀念的「超级火球术」等四大种类。在原野上一旦遇到敌人，便会马上进入战斗画面。在战斗中，玛丽可以借着指令的输入而施展踩踏拳击等各式各样的攻击，这可说是在原野上利用动作来战斗的 RPG。

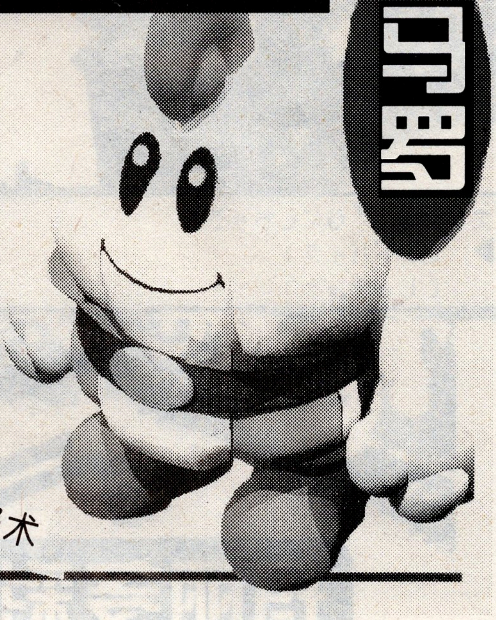


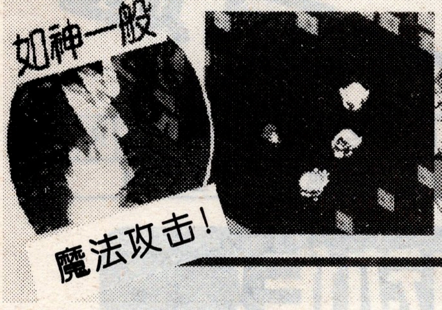
非常令人信赖的好伙伴——马罗与耀西

马罗

跃跃很不在行，但经仙人指点就不得了！

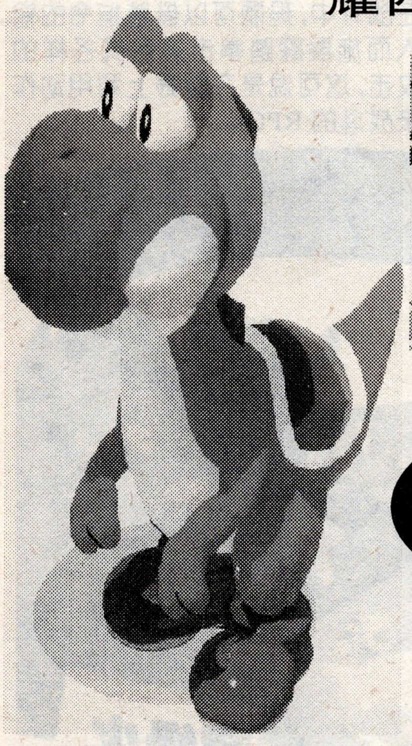
马罗似乎是住在肯罗湖边之青蛙仙人的孙子，虽然如此，但是他却对于跳跃一点也不在行。不过，他从小便一直受到仙人的训练，而学到了许多威力惊人的攻击魔法！也因为如此，若要将玛丽比喻成战士，那么他就是魔法师。另外，他的身体看来就好像蛋一样。







将敌人吞下并生出蛋来 耀西在此也非常地活跃！





耀西

玛丽在这次也仍然必须受到耀西的照顾。从团队中的伙伴来说，耀西可说是一名得力的助手。他与敌人发生战斗时，他会将活蹦乱跳的敌人一口吞下去，之后便会生下大家所熟悉的耀西之蛋。总而言之，他是一位非常可信赖的伙伴。

事实上…

这次的玛丽是三人小组一起行动！

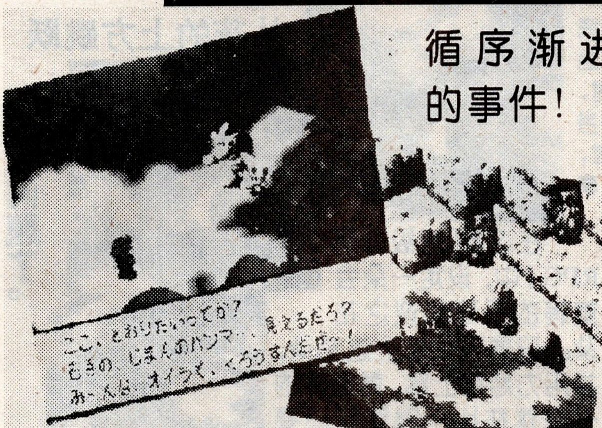
在这次的「超级玛丽 RPG」中，玛丽是以小组团体的方式来与敌人战斗！玛丽与马罗，而另一个是……？



玛丽、马罗以及……

有许多动作事件正等着玛丽来挑战

循序渐进的事件！



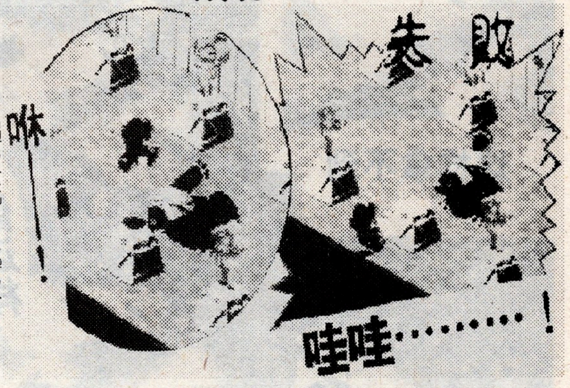
从以前到现在，一般的RPG 游戏中在发生事件的时候，玩家只能依序将指令输入就可以了。可是，在这款「超级玛丽 RPG」中就不一样了，在这款游戏中若发生事件时，动作要素的加入是必要的，也就是说在这款游戏中加入了「动作事件」的系统。

也就是说，当玛丽遇到一些特殊事件时，玩家的操作就非常重要了，玩家必须小心地操作玛丽，要利用跳跃或是突刺来逃过难关。而在此便为大家稍做介绍。

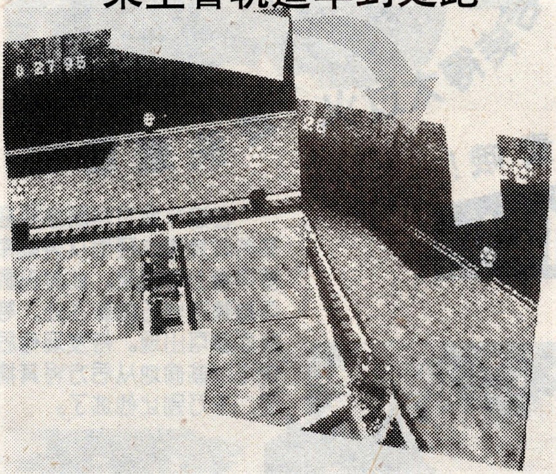
偷偷地假装成铜像！

玛丽偷偷地潜入敌人的房间。此时，玛丽突然发现到多特往房间的方向走来。眼尖的他发现有一个未摆铜像的台座，于是便假装成铜像，可是多特进来后却朝着铜像猛撞。

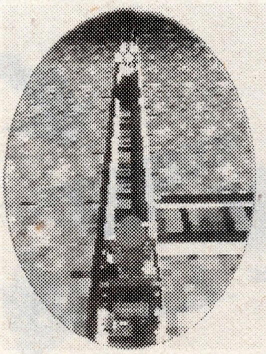




乘坐着轨道车到处跑



哇一！这次所要介绍的是乘坐轨道车的动作事件。不过，在此的轨道车并不能自由地停止下来。玛丽在乘坐轨道车时必须抓好时机按下十字钮，来改变前进的路线，否则的话，就无法继续在前进。除此之外，在前进的途中，其轨道的上方会有香菇悬浮着，若跳起来吃下它就可在一定的时间内加快速度。

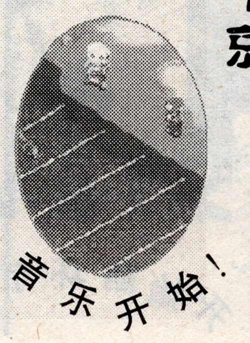


在肯罗肯罗湖的大演奏会？

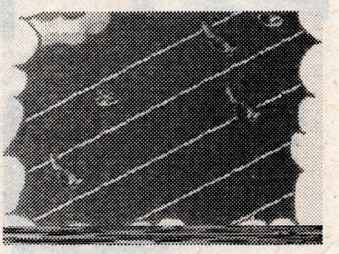
紧接着要为大家介绍的就是住在肯罗肯罗湖旁之青蛙仙人以及音乐演奏会。当玛丽千辛万苦地渡过肯罗肯罗湖时，马上要面对的就是作曲家的音乐试炼。玛丽在此将会得到仙人弟子一蝌蚪怪杰克西的帮助来完成。玛丽渡湖时，就在湖面上会出现蝌蚪怪，只要踏上他便可渡过，同时这些蝌蚪也代表着音符。



▲在湖上，有许多蝌蚪怪杰克西在其中游。

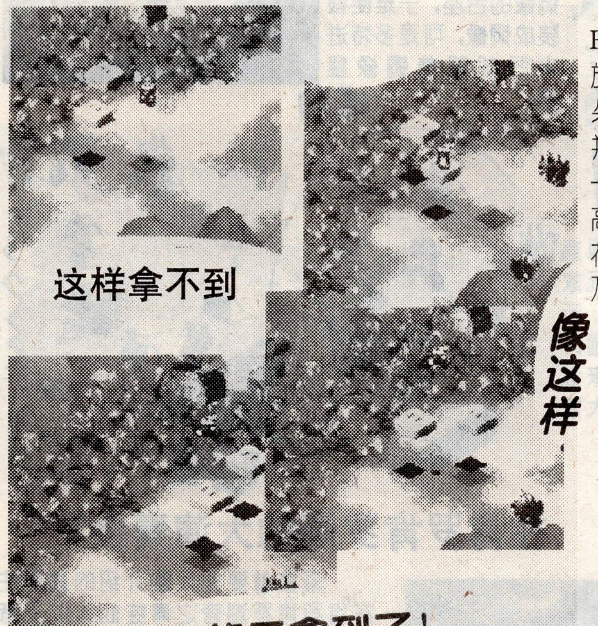


假如错误的话就会沉下去



利用悬浮地板来取得宝物

快看，在那么高的地方居然有宝箱存在。可是，由于高度不够了，用跳跃根本拿不到。不过，假如能够利用2枚悬浮在空中的地板就没有问题了。当玛丽乘上这2枚悬浮地板其中的1枚时，另外1枚悬浮地板便会开始绕着玛丽的周围而移动着。当地皮移动至宝箱的下方时，就要赶快飞移过去，之后当地皮与宝箱的影子重叠时，就马上往上跳，如此便可拿到宝箱。

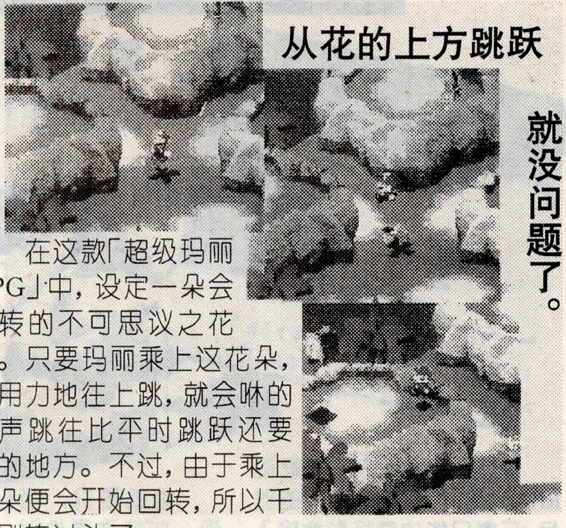


这样拿不到

像这样

终于拿到了！

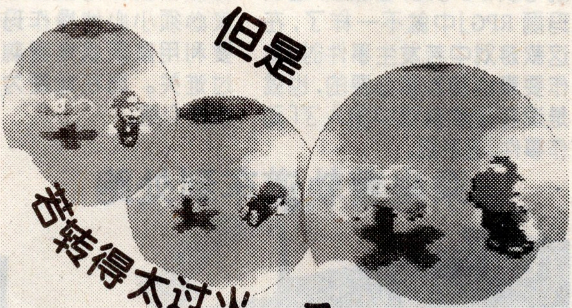
利用旋转花朵来跳往高处



从花的上方跳跃

就没问题了。

在这款「超级玛丽RPG」中，设定一朵会旋转的不可思议之花朵。只要玛丽乘上这花朵，并用力地往上跳，就会咻的一声跳往比平时跳跃还要高的地方。不过，由于乘上花朵便会开始回转，所以千万别转过头了。



但是

若转得太过火

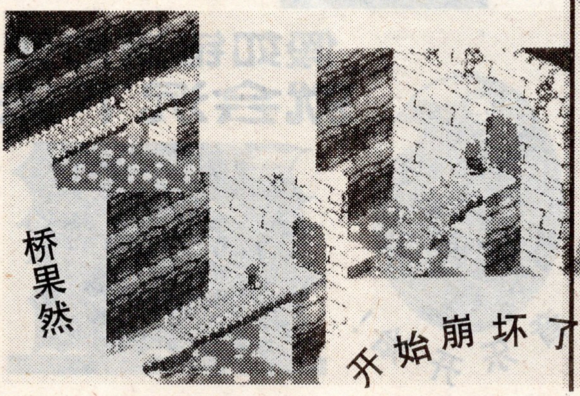
会头晕目眩！

还有别的要素哦！

特殊事件！

在此玛丽必须设法通过这座看来随时都会崩坏的木桥，不过，在桥的下方有滚烫的熔岩，而且其中还有滚烫熔岩泡泡会不断地往上喷。当通过桥后，桥就会崩坏。

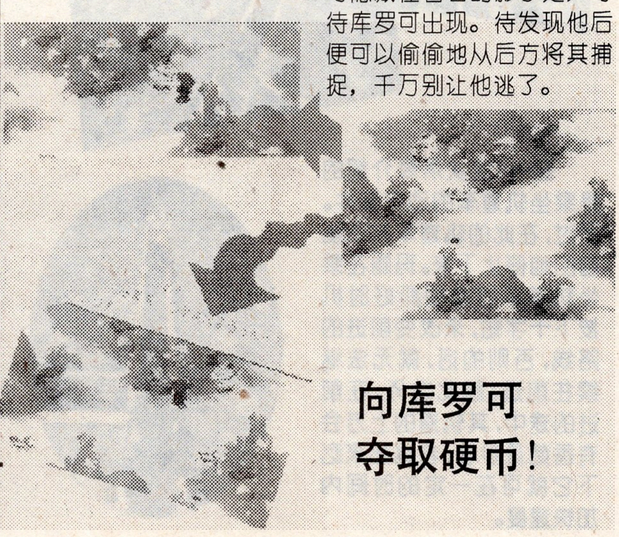
按B钮来进行冲刺吧！



桥果然

开始崩坏了

在这个地方玛丽必须把辛苦收集到的硬币从盗贼库罗可身上夺回来。此时玛丽可隐藏在岩石的影子处，等待库罗可出现。待发现他后便可以偷偷地从后方将其捕捉，千万别让他逃了。



向库罗可夺取硬币！

超任经典名作金手指密码

信长之野望(SF8041)

OC D2 EF FF FF F9 80
OC D3 1F FF FF F9 B0
OC D3 4F FF FF F9 EO
OC D3 7F FF FF FA 10
OC D3 AF FF FF FA 40
OC D4 2F FF FF FA CO
OC D4 5F FF FF FA FO

摩诃传奇(SF8079)

最高 HP 攻击力
30 00 D3 F4 20 F4 00
30 01 5E 70 3E 78 90
30 01 80 30 30 OC 10
30 08 D3 F4 20 FC 00
30 10 D3 F4 20 F4 10
30 18 D3 F4 20 FC 10
30 20 D3 F4 20 F4 20
30 28 D3 F4 20 FC 20
30 30 D3 F4 20 F4 30
30 38 D3 F4 20 FC 30

三只眼(SF8125)

最高经验值、LEVEL、
攻击力、防卫力
66 86 C6 30 09 97 60
66 86 F0 99 90 92 80
66 87 29 90 99 9B 80
66 87 50 99 90 92 E0
66 87 89 99 99 95 10
66 87 B9 99 99 95 40
66 87 E9 99 90 0B E0
66 88 A9 90 99 9D 30
66 88 D0 99 99 9D 60
66 89 09 99 90 0D 00
66 89 60 00 00 0A 40
66 8B C6 30 09 9C 60
66 8B F0 99 90 97 80
66 8C 29 90 99 90 B0
66 8C 50 99 90 97 E0
66 8C 89 99 99 9A 10
66 8C B9 99 99 9A 40
66 8C E9 99 90 00 E0
66 8D A9 90 99 92 30
66 8D D0 99 99 92 60
66 8E 09 99 90 02 00
66 8E 60 00 00 0F 40
66 90 C6 30 09 91 70
66 90 F0 99 90 9C 90
66 91 29 90 99 95 C0
66 91 50 99 90 9C F0
66 91 89 99 99 9F 20
66 91 B9 99 99 9F 50
66 91 E9 99 90 05 F0
66 92 A9 90 99 97 40
66 92 D0 99 99 97 70
66 93 09 99 90 07 10
66 93 60 00 00 04 50
66 95 C6 30 09 96 70
66 95 F0 99 90 91 90
66 96 29 90 99 9A C0
66 96 50 99 90 91 F0
66 96 89 99 99 94 20
66 96 B9 99 90 0A C0
66 97 A9 90 99 9C 40
66 97 D0 99 99 9C 70
66 98 09 99 90 0C 10
66 98 60 00 00 09 50
66 9A C6 30 09 9B 70
66 9A F0 99 90 96 90
66 9B 29 90 99 9F C0
66 9B 50 99 90 96 F0
66 9B 89 99 99 99 20
66 9B B9 99 90 0F C0
66 9C A9 90 99 91 40
66 9C D0 99 99 91 70
66 9D 09 99 90 01 10
66 9D 60 00 00 0E 50
66 9F A0 50 06 37 10
66 9F D0 09 90 9A E0
66 A0 09 90 99 94 B0
66 A0 30 99 90 9B E0
66 A0 69 90 99 95 10
66 A0 99 99 99 9E 40
66 A0 C9 99 99 9E 70
66 A0 F9 90 00 0B 80
66 A1 A9 90 99 96 50
66 A1 D0 99 99 96 80
66 A2 09 99 90 06 20
66 A2 60 00 00 03 60

鬼太郎(SF8220)

两玩者齐武器、无限武器
03 D2 F0 00 03 03 C0
03 D3 A0 00 03 04 70
03 E5 F0 00 01 04 D0
03 E7 50 00 01 06 30
04 01 00 00 03 03 C0
04 01 70 00 03 02 70
05 8E B0 00 01 0F 30
05 99 F0 00 01 0A 80
05 AA 90 00 01 0B 30
05 B8 50 00 01 09 00
05 BC 40 00 01 0C F0
06 0A 90 00 01 0B 90
06 2C F0 00 01 0E 10
06 30 80 00 01 01 B0
06 4A C0 00 01 0C 00
06 53 60 00 01 04 B0
06 6C F0 00 01 06 50
06 9C 50 00 01 0D E0
06 B0 F0 00 01 02 A0

精英军团(SF8277)

无限人
00 1F 5A D0 27 20
半透明
05 14 DE AE AE AF C0
齐武器
6C 58 0A 90 19 92 E0
6C 58 6A 90 19 93 40
6C 58 CA 90 19 93 A0
6C 59 2A 90 19 94 00
6C 59 8A 90 19 94 60
无限武器
06 B3 CE A9 93 60 00
齐用具

6C 5A BA 90 19 95 90
无限用具
6A F3 6E A9 90 91 70

3R 四驱车(SF8302)

P1 & P2 无限金额
0B BA E3 8E AE A1 50
0B BB 91 3E 53 03 C0
无限道具及武器
01 4B 5B D7 30 EA 70
01 96 3B D8 B0 E7 20
06 16 1B D7 70 EA 40
06 1B CB D6 F0 EF 70
05 E3 DB D8 70 E8 D0
01 58 6B D7 B0 E8 10
01 53 2B D7 F0 E3 10
01 5E FB D8 30 EF 20

战场之狼(SF8362)

P1 增加大量只数
1A 4E 86 D8 09 A0
增加大量特殊武器
1A 50 0F FC F8 DA 10
P1 & P2 无限次
01 E8 DA 90 48 D8 50
即时接关
01 E9 07 C0 48 D5 B0
01 E9 3C 40 4D 0E 90
P1 & P2 无限炸弹
02 16 2A 90 30 0C F0
02 16 58 D8 10 43 80
02 2E AA 90 30 05 80
02 2E D8 DC 90 40 90

超时空要塞(SF8381)

不减能源
00 79 68 00 32 0E 00
00 7B 30 04 CC 96 F0
透明版(附不死版)
01 39 8A D2 80 A2 A0
00 84 5A 90 00 09 60
00 84 88 D2 80 AA F0
00 84 BE A1 00 EF B0
01 3A BA 90 00 00 70
01 3A E8 D2 A0 A2 20
01 3B 1E A8 01 1D F0

0F 01 EA DA A0 20 70

圣光战士(SF8394)

最高 LEVEL
1F C0 9C D3 88 73 20
1F C3 FC D3 88 76 80
1F C7 5C D3 88 79 E0
1F CA BC D3 88 7D 40
1F CE 1C D3 88 70 A0
1F D1 7C D3 88 74 10
1F D4 DC D3 88 77 70
1F D8 3C D3 88 7A D0
1F DB 9C D3 88 7E 30
1F DE FC D3 88 71 90
1F E2 5C D3 88 75 00
1F E5 BC D3 88 78 60
1F E9 1C D3 88 7B C0
1F EC 7C D3 88 7F 20
1F EF DC D3 88 72 80
1F F3 31 D3 88 75 F0

秘密任务(SF8417)

无限子弹
A0 19 DA D8 91 B9 90
0A E1 83 8E 90 08 70
半透明
02 62 7A D8 71 B3 C0
03 DC 1A D8 71 BE D0
52 2D 4A D8 71 BE A0
5E 0F FA D8 71 BE D0
06 CD 4A D8 71 B2 F0
不减时间
0A CD 3A 59 41 06 80
无限人
02 5F EA D8 61 B1 10

超级钓鱼王 Ⅱ (SF8509)

不减步数，不减鱼饵
01 9B 6E AE AE A2 D0
01 93 30 39 00 07 F0
02 6C 6B 00 0A 9E 50
02 89 53 8E 90 07 E0
02 D9 13 8E 90 07 F0
02 DC 73 8E 90 0B 50
04 D0 A0 0B 00 0A 70

英雄传说 Ⅱ (SF12029)

最高 LEVEL 、EXP 、HP 、MP

亚特拉斯
09 22 A6 30 F2 7F 50
09 22 D0 F2 7F F9 40
09 23 10 F2 70 09 90
09 23 70 F2 70 FA E0
09 23 A2 7F FF F9 10
09 23 DF FF F0 06 D0
蓝多
09 26 A6 30 F2 73 50
09 26 D0 F2 7F FD 40
09 27 10 F2 73 C1 50
09 27 70 F2 70 FE E0
09 27 A2 7F FF FD 10
09 27 DF FF F0 0A D0
芙罗拉
09 2A A6 30 F2 77 50
09 2A D0 F2 7F F1 40
09 2B 10 F2 7C 2D B0
09 2B 70 F2 70 F2 E0
09 2B A2 7F FF F1 10
09 2B DF FF F0 0E D0
辛蒂
09 2E A6 30 F2 7B 50
09 2E D0 F2 7F F5 40
09 2F 10 F2 79 AF 30
09 2F 70 F2 70 F6 E0
09 2F A2 7F FF F5 10
09 2F DF FF F0 02 D0

树帝战记(DF12048)

最高攻陷力
08 0A 9F FF F0 1C 80
08 0C 2F FF F0 6E 60
08 0D BF FF F0 5F E0
08 0F 4F FF F0 11 30
08 10 DF FF F0 32 F0
08 12 6F FF F0 54 A0
08 13 FF FF F0 96 70
08 07 7F FF F0 49 90
08 05 EF FF F0 17 D0
08 04 5F FF F0 16 40
08 01 3F FF F0 13 20
08 15 8F FF F0 17 80
08 02 CF FF F0 34 D0
08 09 0F FF F0 1A F0

特鲁里克大冒险(SF12051)

自动升级
08 CA 90 00 00 0D 50
08 CA C0 00 00 0D 80
08 CA F0 00 00 0D B0
08 CB 20 00 00 0D E0
08 CB 50 00 00 0E 10
08 CB 80 00 00 0E 40
08 CB B0 00 00 0E 70
08 CB E0 00 00 0E A0
08 CC 10 00 00 0E D0
08 CC 40 00 00 0F 00
08 CC 70 00 00 0F 30
08 CC A0 00 00 0F 60
08 CC D0 00 00 0F 90
08 CD 00 00 00 0F C0
08 CD 30 00 00 0F F0
08 CD 60 00 00 00 20
08 CD 90 00 00 00 50
08 CD C0 00 00 00 80
08 CD F0 00 00 00 B0
08 CE 20 00 00 00 E0
08 CE 50 00 00 01 10
08 CE 80 00 00 01 40
08 CE B0 00 00 01 70
08 CE E0 00 00 01 A0
08 CF 10 00 00 01 D0

金属海战(SF12059)

无限金钱
03 CA FA 9F F3 F7 20
03 CB 2E AB 00 83 00
03 F0 4A 9F F3 FC A0
03 F0 7E AB 00 88 80
04 0E EA 9F F3 FB 50
04 0F 1E AB 00 87 30
04 29 3A 9F F3 F5 C0
04 29 6E A8 DA 08 F0

钢铁骑士2(SF12079)

最高 LEVEL
06 9B 2F FF FF FB 80
06 9C 0F FF FF FC 60
06 9C EF FF FF FD 40
06 9D CF FF FF FE 20
06 9E AF FF FF FF 00
06 9F 8F FF FF FF E0
06 A0 6F FF FF F0 D0
06 A1 4F FF FF F1 B0
06 A2 FF FF FF F2 90
06 A3 0F FF FF F3 70
06 CD 36 3E 70 33 C0
06 CD 6E 70 3E 7B 30
06 CD 90 3F FF FE 60
06 CD CF FF FF FE 50
06 CD F6 36 36 31 40
06 CE 26 36 36 31 70
06 CE 56 36 36 31 A0
06 CE 86 36 36 31 D0
06 CE B6 36 36 32 00
06 CE E6 36 36 32 30
06 CF 16 3F 06 3B 30
06 CF 56 3F 06 3B 70
06 CF 96 3F F6 3C A0

SD 机械人大战 EX(SF12095)

5 万金额
09 0C CA 95 0C 3B 80
不减金额
13 05 43 8E AE A3 10
不减精神值
0A 03 CB D8 01 7D 00
不减 EN 值
0B 89 6B 98 01 83 F0
15 16 8B 98 01 8A B0
增加大量金钱
13 02 EA 97 F0 02 70
13 03 18 D0 C1 0A B0

奇奇怪界2(SF12109)

无限人
08 65 9A DF 41 93 90
09 61 CA DF 41 90 C0
无限 POW
09 77 3A DF 61 96 70
31 77 3A DF 61 9E 90
49 76 BA DF 61 96 20
不减金额
04 75 0A DB 00 59 90
不减 KEY
19 94 AE 90 00 06 D0
不减时间
05 B2 AE 90 00 00 E0
透明版
08 24 31 9F 00 37 10

机械小勇者(SF12117)

99 LEVEL 及无限金钱
07 FB 0C 23 04 80 90
07 FB 3A 99 99 9A D0
07 FB 68 DE 60 64 E0
07 FB 98 DD 00 53 A0
07 FB C6 84 C0 D9 C0
08 1B F8 05 34 CF F0
07 FE AB OF FO 0B 80

超原人(SF12121)

增加大量只数(即出)
15 3F CE 08 D1 E7 B0(博士版)
2D 3F CE 08 D1 EF C0(霸王版)
增加大量笑口儿
15 3F 36 00 08 ED 50(博士版)
2D 3F 36 00 08 E5 60(霸王版)
不减能源
2C 38 8E AE A8 D4 E0(霸王版)
39 60 3A D1 C1 01 50(霸王版)
14 38 8E AE A8 D3 60(博士版)
19 60 3A D1 C1 01 30(博士版)
增加 99 只
2D 3F BA 99 98 D3 F0(霸王版)
15 3F BA 99 8D BE 01(博士版)

侏罗纪公园(SF16017)

无限只
修改 FILE A
08 0C DA DA 30 23 F0
03 02 5A D9 50 23 90
无敌
03 12 8A D9 50 23 D0
02 F6 BA D8 B0 27 40
02 A2 1A DE B0 28 50
09 51 99 CE B0 2D 70
修改 FILE B
0A AE BA D9 50 27 90
0A D5 0E A8 D8 B9 F0
0B A6 EA 90 40 07 50
0B A7 18 DE B0 24 50

时空之门2(SF16029)

无敌
16 AB 0B 72 8A 03 A0

07 F7 0C 23 04 8C 90
07 F7 3E 22 0A 93 D0
07 F7 60 58 F4 66 F0
07 F7 9C 77 EC 29 F0
07 F7 C3 06 85 C8 F0
07 F7 F6 C8 0C 04 A0
07 FE A7 0F F6 AE 20
07 FF A7 0F F1 59 D0

浪漫魔界塔士 2(SF16037)

最高 LEVEL
F1 71 A6 30 76 3A D0
F1 71 D6 36 36 30 C0
F1 72 06 36 36 30 F0
F1 72 36 36 36 31 20
F1 72 66 31 B1 C8 60
F1 72 93 5B 8C 09 C0
F1 72 C6 9C 1A 2B E0
F1 72 FE 6E 4D 29 10
F1 73 2F 8E BD CB 70
F1 73 5E 5F E0 AE 80
F1 73 80 71 93 F5 D0
F1 73 B7 E7 E7 E7 B0
F1 73 E7 E0 93 FC A0
F1 74 56 30 F6 3E 00
F1 74 86 36 36 33 70
F1 74 B6 36 36 33 A0
F1 74 E6 36 36 33 D0
F1 75 16 3F FF F7 80
F1 76 20 30 10 C3 80
F1 76 50 D7 E7 E3 40
F1 76 87 E7 E0 93 30

快打刑事修罗篇(SF16040)

无限次即时接关
06 40 C3 8E 90 03 10
无敌
05 FC 9A 94 F0 0C 00
05 FC C8 59 4F 0D 40
P1&P2 不减能源,半透明
05 FC EE AE AE A8 B0
05 FD IE AA 94 FB 20
大量魔法
00 8C 9F 00 08 DE E0
增加大量 CONTUNE 数目
00 8C 39 00 08 D8 80

大盗伍右卫门 2(SF16042)

无限人
1A CB 6E A0 01 0F D0
12 83 5A 5D 42 09 70
不减金额
10 C8 6A DB C0 4A 00
不减时间
00 B5 9F 8E 50 03 70
半透明
17 F8 2A D4 81 BB 20
P1&P2 无限生命无限能源,无限时间,无限金钱
00 B5 92 28 0F FA 50
00 B5 C8 0E AD 84 90
07 F8 0A 90 38 DD 80
07 F8 39 80 48 DC B0
07 F8 65 80 5A 9A B0
07 F8 90 68 D4 68 B0
07 F8 C0 48 D0 64 20
07 F8 F0 5A 99 9F 50
07 F9 28 D7 50 4B 70
07 F9 58 D3 50 57 B0
07 F9 8A 5A E6 B7 50
机械人无敌
07 4C A3 8E 90 0F F0
12 93 43 8F 90 01 F0
17 F7 E3 8E AE AA A0
19 B3 43 8E 90 09 10
19 FC B3 8E 90 02 C0

超级坦克战 2(SF16053)

即有无限武器
00 B6 6A 9F F9 D5 60
00 B6 9E 31 0B DC 40
无敌
01 8C B8 5A DC 97 E0
无限炮弹
06 64 9B DE 31 0F F0
06 6F 7B DE 31 0A D0
06 70 FB DE 31 0C 60
06 73 4B DE 31 OE BO
06 76 DB DE 31 02 40

警匪克星一手制版(SF16056)

2P 无敌(附无限子弹)
11 8D AE A9 9B 2C 80
11 97 9E A9 9B 26 80
无限 CREDIT
00 A8 3A DF 61 FE F0
00 AA 0A DF 61 F0 C0
10 A1 AA DF 61 F8 70
10 A6 6A DF 61 FD 30
10 AB 6A DF 61 F2 30
10 AC DA DF 61 F3 A0
10 AE FA DF 61 F5 C0
10 B1 FA DF 61 F8 D0
开始可使用机关枪
00 A7 A2 0A 0F FE 30
03 75 D2 0A 0F FF 30
07 FA 0A 90 80 07 00
07 FA 38 DB C1 F2 A0
07 FA 66 0F FF F2 30
00 AD 82 0A 0F F4 10
11 91 1A 90 80 07 C0
11 91 7F 00 09 95 A0

变形侠医(SF16077)

不减只数
06 B4 1A 5C 0D 08 10
无敌
04 0F 7A 5B 4F 02 F0
无限能源
00 07 02 0B 0F FD F0
07 FB 09 C0 C0 2B 90
07 FB 3A 96 38 D6 B0
07 FB 61 80 76 05 40

幽游白书 2(SF16078)

无敌
2A B9 2B A0 CA E0
无限灵力
0D 50 A0 09 00 00 F0
0F 31 F0 C0 03 B7 90
将十人版改为十四人版
09 4F DA 90 20 0D C0
09 50 08 D5 41 F3 50

01 E3 F8 02 9C 96 F0

超級街头霸王 2

空中出波
0D 5D 20 0A DC 6B A0
P1&P2 连射功能
05 3A 1A DF F0 54 50
05 3A 7A DF F0 84 E0
P1&P2 无敌
04 FB 8A 9B 08 D8 D0
04 01 8A 9B 08 DE E0
05 01 B7 10 71 99 C0
P1 不死身及不减时间
04 19 AA 9B 08 D6 10
04 19 D3 10 5D 88 C0

三国志 3(SF12008)

〔要用刘备玩〕一
人 6543600
金 65436　米 6553500
兵 9500　开 255
耕 0　治 55
商 9999　民 255
税 40　将 3
53 88 9F FF F6 30
53 88 CF FF FF F6 60
53 88 FF FF F0 16 B0
53 F1 7F FF FF FF 80
53 F1 AF FF FF FF B0
53 F2 0F FF F3 73 90
53 F2 30 F2 72 86 50
53 F2 6F FF F0 00 80
53 F3 0F FF FF F1 10

SD 英雄战记 2 (SF12077)

最高 LEVEL
(1)04 61 26 3E 70 34 50
(2)04 61 5E 70 3E 7C C0
(3)04 61 80 3E 70 3E B0
(4)04 61 B6 36 36 32 A0
(5)04 61 E6 36 36 32 D0
(6)04 62 16 36 3E 7B 40
(7)04 65 40 3E 70 32 70
(8)04 65 7E 70 3E 70 E0
(9)04 65 A0 36 36 30 90
(10)04 65 D6 36 36 36 C0
(11)04 66 06 36 31 01 C0
(12)04 69 26 3E 70 3C 50
(13)04 69 5E 70 3E 74 C0
(14)04 69 80 3E 70 36 B0
(15)04 69 B6 36 36 3A A0
(16)04 69 E6 36 36 3A D0
(17)04 6A 16 36 3E 73 40
(18)04 6D 40 3E 70 3A 70
(19)04 6D 7E 70 3E 78 E0
(20)04 6D A0 36 36 38 90
(21)04 6D D6 36 36 3E C0
(22)04 6E 06 36 30 08 C0
(23)04 71 26 3E 70 34 60
(24)04 71 5E 70 3E 7C D0
(25)04 71 80 3E 70 3E C0
(26)04 71 B6 36 36 32 B0
(27)04 71 E6 36 36 32 E0
(28)04 72 16 30 00 06 B0
(29)04 75 23 06 30 0C C0
(30)04 75 56 30 06 30 20
(31)04 75 96 32 C3 0F F0
(32)04 75 C3 03 03 0D 30
(33)04 75 F3 03 03 0D 60
(34)04 79 23 06 30 00 C0
(35)04 79 56 30 06 34 20
(36)04 79 96 32 C3 03 F0
(37)04 79 C3 03 03 01 30
(38)04 79 F3 03 03 01 60
(39)04 7D 23 06 30 04 C0
(40)04 7D 56 30 06 38 20
(41)04 7D 96 32 C6 3B 20
(42)04 7D C3 03 03 05 30
(43)04 7D F3 03 03 05 60

米奇老鼠 3(SF12138)

不死(修改 B 区)
09 06 8A 59 FD 0A C0
透明版(修改 B 区)
05 B2 DE AD 01 8F A0
不死〔金霸王版〕
18 06 8A 59 FD 09 B0
透明版〔金霸王版〕
0D B2 DE AD 01 87 A0
不死〔孖宝霸王版〕
18 06 8A 59 FD 09 B0
透明版〔金霸王版〕
05 B2 DE AD 01 8F A0

米高佐敦之战 (SF12156)

无限人
0A 1D DA 90 50 0C C0
0A 1E 08 D2 71 4E 90
无敌
0A 21 DA 90 50 00 D0
0A 22 08 D1 C1 41 F0
0A 22 38 D1 E1 42 40
0A 22 6E AE E1 E5 C0
无限只(B 区)
00 0D AA D2 71 46 20
02 45 7A 90 50 0C 90
02 45 A8 D2 71 4E 60
02 45 DE AE AD 0C 50
无敌
0A 2E 8A D1 C1 40 70

鲁邦三世(SF12172)

无敌
(博士版 B 区)
11 A8 C3 8E AE A5 30
11 0E 7A DF 50 A4 40
12 DC AA DF 50 A4 40
(Q 版霸王版)
21 A8 C3 8E AE A5 40
21 0E 7A DF 50 A4 50
22 DC AA DF 50 A4 50
无限武器道具
(博士版 B 区)
02 6C DA 9F F8 DC 80
02 6D 2A 9F F8 DC D0
02 6D 7A 9F F8 DD 20
02 6D CA 9F F8 DD 70

真女神转生 2 (SF16060)

主角同爱犬最高 LEVEL
01 19 EA 5A 5A 53 E0
01 1A 1A 5A 5A 54 10
01 1A 4A 5A 5A 54 40
01 1A 7A 5A 5A 54 70
01 1A AA 5A 5A 54 A0
01 1A DA 5A 5A 54 D0

01 1B 0A 5A 5A 55 00
01 1B 3A 5A 5A 55 30
CE 3F 7A 5A 5A 57 50
CE 3F AA 5A 5A 57 80
女主角最高 EVEL(B 区)
50 BA DA 5A 5A 54 C0
50 BB 0A 5A 5A 54 F0
50 BB 3A 5A 5A 55 20
50 BB 6A 5A 5A 55 50
50 BB 9A 5A 5A 55 80
50 BB CA 5A 5A 55 B0
50 BB FA 5A 5A 55 E0
50 BC 2A 5A 5A 56 10
50 BC 5A 5A 5A 56 40
50 BC 8A 5A 5A 56 70
50 BC BA 5A 5A 56 70
50 BC EA 5A 5A 56 D0

恐龙特战队(SF16102)

无限人
04 4C 4E A8 DF 21 10
半透明
21 70 90 40 0A D7 30
22 31 60 40 0A D8 C0
23 A7 DE AE AE A1 70
24 98 A0 10 0A D2 30
无敌
23 A8 0A DC 00 4C D0
无限绝招
21 C4 8C DF 40 4C B0
不扣能源
04 78 AA 97 00 08 A0
04 78 D8 DC 00 4C 50
无限 BOMB
01 8E 4A 90 10 04 60
01 8E 78 DF 40 42 40

电精(SF16111)

无限 CREDIT
OC 48 9A D4 B0 5E A0
P1 & P2 不减气力
04 F6 30 0A 90 0F B0
04 F6 63 88 00 F1 C0
04 F7 29 00 0B FB 00
P1 & P2 不减生命点
04 75 22 08 0F FD 80
07 F8 09 DA 44 12 10
07 F8 3A 90 03 88 30
07 F8 68 FA 44 11 90
07 F8 97 E8 FA 45 90
07 F8 C4 27 E6 0C B0

斗人魔境传 2(SF16124)

自动升级
07 F0 0C 23 04 85 90
07 F0 3E 22 0A 9C D0
07 F0 67 F8 F0 E4 10
07 F0 93 27 E8 F6 70
07 F0 C1 13 27 EE C0
07 F0 FC 23 06 88 80
07 F1 24 C3 1D A8 80
07 FE A0 0D A0 0E 30

极上沙罗曼蛇(SF16131)

(全透明)
00 18 52 08 0F FC 50
07 F8 08 D0 02 14 D0
07 F8 39 CC D1 D2 80
07 F8 66 0F FF F0 30
无限次接关
00 7A AA DF 61 F1 30
2P 无限只
03 F3 5E A9 DA 43 F0

钢— HAGANE(SF16139)

不减只数
(博士及金霸版)
00 5F AA D1 50 56 60
(Q 版霸王及孖宝霸王版)
08 5F AA D1 50 5E 60
不减绝招
(博士及金霸王版)
00 C0 5A D1 60 57 90
(Q 版霸王及孖霸王版)
08 C0 5A D1 60 5F 90
不减武器—朱雀
(博士及金霸王版)
01 1A BA D1 60 52 40
(Q 版霸王及孖宝霸王版)
09 1A BA D1 60 5A 40
不减武器—白虎
(博士及金霸王版)
01 26 9A D1 20 5D F0
(Q 版霸王及孖宝霸王版)
09 26 9A D1 20 56 F0
无敌
(孖宝霸王及博士版)
(B 区)
04 1E CA D1 40 59 30
04 4D 5A D1 40 57 F0
(Q 版霸王及金霸王版)
0C 1E CA D1 40 51 30
0C 4D 5A D1 40 5F F0

新侏罗纪公园(SF16141)

2P 无敌
00 CF 0B 93 30 08 80
00 D0 7B 93 30 0A 00
00 D5 4B 93 30 0E D0
00 D7 AB 93 30 01 30
00 DB DB 93 30 05 60
73 45 5B 93 30 01 C0
9C 75 AB 93 30 0B 60
无限武器
E2 35 8A 9F FF FD 00
E2 35 FA 9F FF FD 70
E2 38 9A 9F FF F0 10
E2 39 0A 9F FF F0 80

X - MEN(SF16142)

无限人(B 区)
04 60 BE E7 F0 B6 90
04 7A 7A 90 28 DC 60
04 7A A7 F0 BA DC 80
无敌(B 区)
09 BA DE AE AE AA 60
(A 区)
17 39 DA D3 50 C9 F0
17 3E CA D3 50 CE E0
无限能源
17 0A BA 94 08 D3 20
17 0A E3 50 CC 2C 20

足球小将 V(SF16153)

己方无限能源(博士版 B 区)
(1)02 80 02 52 52 53 70
(2)02 80 32 52 52 53 A0
(3)02 80 62 52 52 53 D0
(4)02 80 92 52 52 54 00
(5)02 80 C2 52 52 54 30
(6)02 80 F2 52 52 54 60
(7)02 81 22 52 52 54 90
(8)02 81 52 52 52 54 C0
(9)02 81 82 52 52 54 F0
(10)02 81 B2 52 52 55 20
(11)02 81 E2 52 52 55 50
(12)02 82 12 52 52 55 80
(13)02 82 42 52 52 55 B0
(14)02 82 72 52 52 55 E0
(15)02 82 A2 52 52 56 10
(16)02 82 D2 52 52 56 40
(17)02 83 02 52 52 56 70
(18)02 83 32 52 52 56 A0
(19)02 83 62 52 52 56 D0
(20)02 83 92 52 52 57 00
(21)02 83 C2 52 52 57 30
(22)02 83 F2 52 52 57 60
(23)02 84 22 52 52 57 90
(24)02 84 52 52 52 57 C0
(25)02 84 82 52 52 57 F0
(26)02 84 B2 52 52 58 20
(27)02 84 E2 52 52 58 50
(28)02 85 12 52 52 58 80
(29)02 85 42 52 52 58 B0
(30)02 85 72 52 52 58 E0
(31)02 85 A2 52 52 59 10
(32)02 85 D2 52 52 59 40
(33)02 86 02 52 52 59 70
(34)02 86 32 52 52 59 A0
(35)02 86 62 52 52 59 D0
(36)02 86 92 52 52 5A 00
(37)02 86 C2 52 52 5A 30
(38)02 86 F2 52 52 5A 60
(39)02 87 22 52 52 5A 90
(40)02 87 52 52 52 5A C0
(41)02 87 82 52 52 5A F0
(42)02 87 E2 52 50 09 00

大盗伍佑卫门 3 (SF16157)

无限只
1D 25 3E AE AD 87 20
半透明
1D 21 6E AE AF 04 D0
不减金钱
02 CE 8E AE AD 86 00
1D 1D BE AE AD 8F 90
无敌
22 57 9A 92 00 00 90
22 57 C8 DB A0 08 A0
9999 金额
22 5C 6A 99 99 96 80

正义之纹章(SF20012)

当攻击一次便升 LEVEL 一次
(博士版)
10 FE 3E AA 9F F2 50
(Q 版霸王及孖宝霸王版)
20 FE 3E AA 9F F2 60
(金霸王版)
28 FE 3E AA 9F FA 60
最高 99 LEVEL
(1)3A C6 56 30 20 01 90
(2)3A C9 76 30 20 04 B0
(3)3A CC 96 30 20 07 D0
(4)3A CF B6 30 20 0A F0
(5)3A D2 D6 30 12 D0 E0
(6)3A D5 F6 30 12 33 60
(7)3A D9 16 30 20 04 60
(8)3A DC 36 30 03 7A D0
(9)3A DF 56 30 01 4B C0
(10)3A E2 76 30 20 0D D0
(11)3A E5 96 30 13 24 00
(12)3A E8 B6 30 03 77 60
(13)3A EB D6 30 20 07 30
(14)3A EE F6 30 13 2D 60
(15)3A F2 16 30 20 0D 80
(16)3A F5 36 30 20 00 A0
(17)3A F8 56 30 20 03 C0
(18)3A FB 76 30 20 06 E0
(19)3A FE 96 30 03 CD A0
(20)3B 01 B6 30 03 C0 D0
(21)3B 04 D6 30 12 32 70
(22)3B 07 F6 30 20 03 70
(23)3B 0B 16 30 20 06 90
(24)3B 0E 36 30 03 2C B0
(25)3B 11 56 30 20 0C E0
(26)3B 14 76 30 13 23 10
(27)3B 17 96 30 12 35 40
(28)3B 1A B6 30 11 47 70
(29)3B 1D D6 30 12 8B D0

龙战士 2(SF20024)

战斗后自动升级
(博士版 C 区)
17 1C 3E 55 86 D7 F0
(Q 版及孖宝霸王版 C 区)
27 1C 3E 55 86 D8 20
战斗后得 65535 金钱
(博士版 C 区)
17 1D 1E 55 66 D8 B0
(Q 版及孖宝霸王版 C 区)
27 1D 1E 55 66 D8 E0

大贝兽物语(SF20032)

提高经验值,增加大量金钱
(博士及金霸王版)
00 D8 D2 0B 0F F0 90
07 FB 0A D1 04 2C E0
07 FB 3A 97 F8 D8 70
07 FB 6B D0 58 D2 40
07 FB 9B A0 56 0F 70
(孖宝及 Q 版霸王)
08 D8 D2 0B 0F F8 90
0F FB 0A D1 04 24 E0
0F FB 3A 97 F8 D0 70
0F FB 6B D0 58 DA 40
0F FB 9B A0 56 07 70

圣灵珠 2(SF20033)

提升战斗后经验值及金钱
07 F7 0C 23 04 8C 90
07 F7 3A 97 F0 0B A0
07 F7 68 FE E4 05 20
07 F7 97 E8 FF 09 20
07 F8 24 07 E6 8C 10
07 F8 54 C6 1F F4 A0
07 FE 9F F7 0F F7 60

黄土高坡/文

末日战记外传

完全攻略

MD	公司名称	SEGA	
	容量 16M	形态	RPG

在魔族支配人类的世界－エクリプス中，ラデュ－ン、ジョコス、ダルザム、フレイア、ロパルス5位魔族勇士，为了争取自由的命运而展开冒险。

东大陆

ファットグーンの

●ラデュ－ン说他想和昔日魔大战的战友且现在已是国王的ヴォルサ－ク见面。

●然后从入口处附近的魔族口中得知ヴォルサ－ク住在ヴォルサ－ク町北方的城堡中。

●从镇民的口中得知成为家畜的人类不知被谁给偷走的情报。

●前往ヴォルサ－ク町。

ヴォルサ－ク城

●拜托过守门人后，得以进入城的内部。

●在2楼的内部和ヴォルサ－ク见面，并且得知盗走家畜的小偷住在西南边的人间の废墟的集会所中，并且承诺将他抓回来。

●从2楼右边的士兵口中得知小偷的名字叫セルジョ的这项情报。

●前往人间の废墟。

人间の废墟

●进入深处的洞窟中。

●并且和在深处房间内的セルジョ进行战斗。

●打倒セルジョ后，会得到セルジョ的头及房间的钥匙。

●利用钥匙可打开被锁住的房间。

●然后押下位在房间内部电脑的开关，荧幕上就会出现世界各地的地图。

●ジョコス看到世界地图右边的画面中，映有ム－大陆遗迹的样子。而且注意到地图上有一个地方会发光。

●ジョコス对往ム－大陆遗迹的事，只知道要先前往海底遗迹，就会获得情报。这时的ラデュ－ン说道："海底遗迹是位于マァーレンの町的四边。而且相当危险，去时只好先装备一下，以免失败。

●回到ヴォルサ－ク城。

ヴォルサ－ク城

●ヴォルサ－ク见到了セルジョ头之后，给主角1000金币。

●然后向ヴォルサ－ク问看看还有没有其他事要做，ヴォルサ－ク回答说有事自然会叫你。

●当主角想要离开时ヴォルサ－ク说展示魔大战利品的博物馆在城的东南方，并且给主角们进入博物馆的ヴォルサ－ク的证明。

●往博物馆前进。

博物馆

●在博物馆入口处的守卫，看过了ヴォルサ－ク给的证明后，就让主角进入博物馆内。

●将在1楼及2楼的所有石碑及石板全部都看过一遍。

●从2楼的左下方机械中，得到1D卡。

●再回到ヴォルサ－ク町。

ヴォルサ－ク城

●从ヴォルサ－ク处得知胜利品从ファーレーンの町的长老那里拿到的。

●并从ヴォルサ－ク处得知ファーレーンの町在西大陆的海岸这个情报。

●前往ファーレーンの町。

西大陆

ファーレーンの町

●从入口处附近的魔族口中得知，在西北方有个叫デリムワン的强敌。

●从住在正中央屋子的居民口中得知在东大陆及西大陆之间有一个巨大的岛。

●从镇北方的某幢建筑物之守门人口中得知，这建筑物叫人类牧场，长老就住在最里面。

●进入人间の牧场。

人间牧场

●从在2楼的长老口中得知，海底遗迹就是在西大陆南部被イソギチャク所包围的遗迹。

●向デリム・ワン遗迹出发！

デリム・ワン牧场

●到1楼的东北方地板去查看左端的石板，这时ジョコス会发现附近有开关。

●这时ラデューン会说押下开关就可以打开棺木，因此就去把开关给押下。
●前往1楼西南方的地板，并且将棺木给打开，这时会出现通往地下的楼梯。
●当你下到楼梯下面的房间时，请押下右边的红色开关，就会听到有门打开的声音。
●进入在地下2楼西南方地板上的门，并往内部前进。
●然后就和在房间内等着你的デリム・ワン进行战斗。
●打倒デリム・ワン之后，就可以得到8个宝石。
●前往海底遗迹。

海底遗迹

●进入遗迹中可以往上爬的出入口，并且穿越海底隧道，从房间钻出来。
●但是房间的内部又有海底隧道，但是入口封闭了。
●接着就进入房间左边的电脑室中。
●然后调查内部的某部机械，这时是ジョコス会发现有一个可以插入薄片的小细缝。
●于是就将1D卡插入细缝中，这时机械开始产生反应，而且有某个地方打开的声音。
●然后你再度前往入口被封闭的海底隧道，你会发现内部的出入口开了。
●在进入海底隧道之后，途中会出现一个谜一样的声音，告诉你若想了解魔族在人类出现前就已经存在的事，就要到岛北边的ムー大陆来一趟。
●接着就爬出地面了。
●前往ムー大陆。

ムー大陆

ムー大陆内地

●进入ムー大陆，在内部的神殿中，可以听见等待着你的谜一样的声音。
●向附身在右下、中央、左上、左下四个神像上的使徒询问魔族的历史。
●当你听完四种神像告诉你魔族灭亡的历史后，神殿的门会打开，并且可以进入里面。

ムー大陆の神殿

●调查神殿内部的石像，你就可以从石像上听到谜一样的声音。
●而谜一样的声音是由统治ムー大陆的ラ・ムー所残留下来的思念所形成，所以自称是ラムー，并且告诉主角将是新形成的行星的继承者。
●ラ・ムー的谈话中断时，突然发生地震。
●这时ラ・ムー告诉主角说，从地震开始到破碎日…等的天地异变是他为了扫除所有地面上生命所造成的，并且向主角要求，替他去形成另一个新的行星。
●ラ・ムー在要求被主角们拒绝之后，因为后悔而痛苦不已，于是慢慢地消失了！
●不过，这地面上开始落下陨石，表示破碎日已开始了。
●回到地面上。

地上(エクリプス)

●由于破碎日的缘故，在地面上形成了各式各样和以前完全不同的地形。海不见了，只剩下干枯荒芜的大地。

ファットグンの町の西南

●一行人回到地上后，海干枯了，大地也变荒芜了。
●这时ジョコス提出到ファットグンの町的建议，由于地形已改变，所往东北方走。就可以到达。
●前往ファットグンの町。

ファットグンの町の西南

●在变成废墟的城镇中，你可以发现在镇的内部有一个往地下的出入口。

进化の间

●在主角们进入里面后，フレイア感觉到有东西在动。
●在内部的牢房，饲养着大量的人类。
●被关在牢房中的人类小孩子可以和主角谈话，并且告诉主角们他们身上被混入可以使魔族进化的DNA，然后要被吃掉。
●然后又从别的孩子口中得知，若在内部的祭坛中，将他们给吃下的话，主角们就可以进化。
●这时，ヴォルサ-ク已经在里面等着主角们。
●从ヴォルサ-ク口中得知，他在天地异变之后，为了要造出可以在地上生存的强力魔族所以建造了进化装置，并且计划要消灭弱小的魔族。
●而且ヴォルサ-ク自称是为ラ・ムー进行魔族消灭工作的使者，所以凡是不顺从他的人，就是阻碍他的人，并且一面说话，一面向主角们袭击过来。
●打倒ヴォルサ-ク后，主角一行人决定进化，所以使用进化装置进行进化。
●之后一行人前往西部的シエルタ-都市了。

シエルタ-都市

●进入到都市内部后，发现有东西隐藏着靠近过来，走近仔细一看，原来是人类躲着并且慢慢靠近。

●这时ロパルス的样子有点不对，并且想袭击人类，但是被ラデュ-发现，并且制止他。可是此时魔族忽然出现，反而将人类给杀害了。

●由于遭到突来的攻击，人类开始往シェルター逃去，这时主角才从人类口中得知人类是从核战争中存活下来的。

●而且从人类口中得知引起核战争的大总统ダイアリ-，目前正在东北方的文书史料馆中，然后人类就逃走了。

●前往文书史料馆。

文书史料馆

●在1楼右上方的电脑上，索阅ダイアリ-大总统这一个项目。

●这时主角们发现，大总统ダイアリ-，由于发现了太古遗迹，因此可以支配ラ・ムー的力量。并且使用它来挑起战争。

●ジョコス在2楼左下方的书桌上发现了一本医学书，并且查阅代谢机能这一项，发现可将生物一次消灭的星の代谢机能可能存在。

●一行人前往大陆中央的火山地带。

火山地带

●在中央有一个洞窟。

●进入内部后，将6个石板都读过一遍后，就可以知道所有有关魔族的开始以及经历。

●从墙壁的后方进入，并且在内部可以发现楼梯通往地下。

●进入地下5楼，并且碰触红色的门，这时ジョコス会听到谜一样的声音告诉他，他是炎之意思，并且要求他帮助扫除地上的所有生物。

●这时ジョコス问炎之意思是否可以停止挑除生物的计划？炎之意思告诉他要将违反星之意思的アトランテイス王的灵魂给打倒。

●ジョコス将炎的意思之话，告诉了同伴，这时ラデュ-ン说就算那星之意思ラ・ムー是星的使者，还是胜不过我们的。

●当主角们在迷惑之时，谜一样的声音告诉フレイア说，不要管炎的意思所说的话，到我这里来，我要教你星的救助之术。

●フレイア将这段话告诉同伴，并且一个人往前进。

●调查在地下6楼湖边之角柱上的水晶，谜一样的声音又告诉フレイア说，自己是水的意思，星的意思目前已经走错路了，所以再不制止星的意思本身如果再这样下去，会自取灭亡的。

●这时フレイア问说："那里可以找到停止这一切的术法呢"，水的意思告诉他，要前往西北方被封印的建筑物中，找アトランテイス王国的国王。

●フレイア将水的意思的这段话告诉同伴们，于是主角一行人决定在拜访过アトランテイス王后，要前往打倒万恶的ラ・ムー。

●水的意思并且告诉主角一行人，ラ・ムー身旁的四神之一的ソウルスト-カ-在那里等主角，并且开始向主角们袭击过来。

●在打倒ソウルスト-カ-之后，就向西北方的アトランテイス王国前进。

アトランテイス王国

●进入位于王国北方的アトランテイス神殿。

アトランテイス神殿

●调查位于内部的アトランテイス王ソル的石像。

●ソル的石像告诉主角们尚未拥有打倒ラ・ムー的神秘力量。

●从ソル的石像那里得知为了得到力量，所以必须一一见过在太古时代和ラ・ムー进行战斗的十王之魂，并且寻回已经失去记忆。

●并且从石像口中得知十王之魂被封印在十个惑星的遗迹之中，而这些遗迹会因为封印石板的活性化而一个一个地出现。

●而你只要去接触藏在アトランテイス王国内的十块石板，就会从石盘中得到附有星球名字的サテリイト。但是在你初次进入遗迹时，还是有走错路被送回アトランテイス国的，但是在失败多次之后，你会发现你要依照行星的排列顺序，依顺序进入每一个遗迹中，而你第一个要进入的就是，位在大陆东北方的ム-キユリ-の遗迹。

ム-キユリ-の庭园

●进入遗迹之后，フレイア听到好像有人在叫他！

●在你调查位于庭园最上方的ム-キユリ-の像时，象征流动性的マ-キユリ-王出现，并且唤醒フレイア所拥有的水的属性。

●从ム-キユリ-王手中得到ヴォ-タピアス。

●在一次和マ-キユリ-王谈话，变会回到遗迹的外面来。

●前往东北方的ビーナスの遗迹。

ビーナス神殿

●从右下方的台座可得到蓝色的卡片。

●从左下方的台座中得到红色的卡片。

●进入神殿内部后，使用蓝色的卡片，插入右上方的蓝色门中，将门打开。

●进入之后，可以利用右下方的传送地板进行移动。

●在你移动进入另一个房间之时，在房间的某一个台座前，会有一个是ラ・ムー身边四神之一的ガブリエル的

魔物，向主角们攻击！

●在你打倒ガブリエル后，可在后面的台座找到蓝色水晶。

●然后再回来最初刚进来的那个房间中，使用红色卡片来打开神殿之上方的红色门。

●进入里面后，会听到谜一样的声音告诉你，所有的东西都会看不见。

●从正中央的墙壁上段，往右钻出来。

●而在右上的台座之前，有一个魔物在那里等着你，而那个魔物才真正是ガブリエル的正身，刚才的那个只是他的分身而已。

●和ガブリエル进行战斗。

●打倒ガブリエル可从台座中得到红色水晶。

●走到神殿外面，将红色水晶放在左边的台座上，蓝色水晶放在右边的台座上，这时你可以听到某处在开门声。

●再度进入神殿之中，在挂有女神画像的地方，会有出入口出现。

●进入内部之后，再调查房间中央立着的ビーナスの像。

●这时象征及美的ビーナス王出现，而且神殿会变成美丽的庭园。

●从ビーナス王的口中得知，若是要到ウラノスの遺迹去，就要去碰触位在アトランライス王国内的ウラノスの石盘，但是必须获得ウラノス的首肯才可以。

●往大陆的东南方アースの森前进。

アースの森

●到北边为了消除食兽植物所进行的自然树培育场去，并且进行调查。

●请调查中央大树前方的アースの像，这时象征生命的アースの王就会出现。

●ラデュ-问アース说取回我们自己的记忆这句话的意思为何？

●这时主角们从アース王处得知，这个星球上的植物因为ラ・ムー而起了不良的变化，而主角的记忆也因此而受到了ラ・ムー的影响。

●再一次和アース王谈话，可就可以到遗迹外面来。

●往大陆的东南方ムーンの遺迹前进。

ムーンの地下城

●进入之后，谜一样的声音告诉主角们，暗即光、光即暗，镜中物皆非真实。

●通过楼梯上到1楼后，你会发现所有的地板都相同，但是你只要依照着右、左这个顺序一直往上走，就可以通过。

●调查位于中央的ムーンの像，就可以发现象征感受性的ムーン王出现了。

●这时ラデュ-ン责怪ムーン王说，为何你没有告诉我们塔是一个陷阱，并且到处都布满了ラ・ムー的手下。

●这时ムーン王说这是ソル王的旨意，目的是要试试你们的实力。并且赞扬主角一行人能从镜の塔中走出来，之后可得到ミラー。

●再一次和ムーン王说话，就可以回到遗迹的外面来。

●向大陆南方的ムーズの遺迹前进。

ムーズの砦

●进入城堡内部的房间中，里面会有一个自称是ムー王国四神之一的ウリエル魔物向主角一行人攻击过来，真是危险！

●打倒ウリエル处，调查位于内部的ムーズの像，这时象征战斗及勇气的マーズ王出现，并且换起ラデュ-ン的记忆。

●在一次和マーズ王谈话，就可以回到遗迹外面去。

●向大陆中央的ジュピターの遺迹前进。

オアシス・ジュピター

●镇上的居民告诉主角们，从破碎日中逃出的人类及魔族，都是受ジュピター王帮助的。

●往镇北方的城前进。

ジュピター城

●从入口处的男人口中得知ジュピター王在3楼的这一项情报。

●到了3楼之后，调查ジュピター像，这时象征庇护的ジュピター王出现，他告诉主角说这个镇是从破碎日存活下来的魔族及人类聚集的地方。

●此外他并且教人类语言，供给魔族们食物，使得人类和魔族可以和平地共同生活在这个镇上。

●由于ジョピター王拥有地之属性，因而唤起了ダルザム的记忆！

●向大陆北方的サターンの遺迹前进。

支配の塔・サターン

●进入塔中，谜一样的声音会告诉主角们塔内有使徒ラファエル在等待着你们。

●谜的声音自称为サターン并且留下，到死的世界来的传话，就消失无踪了。

●在塔的6楼，有ラ・ムー身边的四神之一ラファエル在等待着主角们。

●打倒ラファエル后，前往位于7楼中央的サターン像进行调查，这时象征支配及死的サターン王出现，并且突然向主角们攻击。

●打倒サターン后，サターン唤起ジョコス的记忆。

●前往アトランライス神殿。

アトランライス神殿

●在神殿内，碰触位于左内侧的ウラノスの，石盘，就可以传送到ウラノスの遗迹。

ウラノスの浮岛

●调查东北方建筑物中2楼的ウラノスの像。象征变化的ウラノス王就会出现，并且告诉主角们，自己是担任引导风的意思所认定的人ラデユーン的工作。

●从ウラノス王口中得知，要前往浮岛北方有风聚集的海弯，接受风的意思引导。

●到达风之海湾后，风的意思拜托ラデユーン，要将被孩子灰污染的大地，重新回复原来的样子。

●答应之后，可以从风的意思手中得到エンブレム，再度回到ウラノス像前面。

●ウラノス王告诉主角们，除了风之外，还有火、水、大地、虚无的意思，在主角们成为魔族的同时也附身在你们身上，所以这就是你们要它们所选的战士最佳证明。

●再一次回到アトランライス神殿，并且走到外面来，往大陆西南方的ネプチユーンの遗迹前进。

ネプチユーンの海底迷宫

●使用内部的传送点进行移动，这时谜之声音呼唤ロパルス到异空间来。

●谜之声音自称是虚无的意思，并且告诉拥有虚无属性的ロパルス，虚无属性拥有任何物体都无法限制的力量，是个优秀的力量。

●虚无的意思拜托主角们，利用这个力量来打倒ラ・ムー这个魔王。

●主角一行人答应之后，ロパルス就从虚无的意思手中得到リアルォープ，并回到原来的空间。

●在传送点的路途之中，你若见过5个人鱼像，就可以得知海为人类所污染。

●内部前往神殿的门已经打开，并且可以进入。

●调查位于神殿内部的ネプチユーンの像，象征可见物的ネプチユーン王就会出现，并且唤醒拥有虚无属性的ロパルス之记忆。

●前往大陆北部的ブルートの遗迹。

ブルート山脉

●通过最初的洞窟，并且向下一个洞窟的右边叉的路前进。

●调查在大地的意思附身的石像，这时大地的意思就会出现在主角面前。

●大地的意思拜托拥有地之属性的ダルザム，前去使得蕴育生命的大地能够再度地复活过来。

●主角答应后，从大地的意思手中得到パンシアストーン。

●回到刚才的叉路上，往左边的通路前进，并且调查位在内部深处的ブル－ト像，这时象征极限的ブル－ト王就会出现。从ブル－ト王口中得知，ラ・ムー是魔族出身的，而且想要利用魔族来支配全世界。此外，5位主角们，就是アトラシライス所送下来的5位战士。

●主角们终于记起所有的记忆。

●从ブルート王口中得知主角5人因败给ラ・ムー而成为魔族，并且被消除了记忆，而且下个时代就是エクリプス的时代来临。

●前往アトラシライス神殿。

アトラシライス神殿

●见到ソル王之后，得知打倒ラ・ム－用的武器放在神殿右边的房间内，而隐藏ラ・ム－神殿，就在海底遗迹的北方。

●利用左边通路的传送点，进行移动。

●在移动到的地方之深处的建筑物中，有宝箱，可得到エクスカリバー、デセンランス、アィスフレィル、ダセンアックス、クリス5种武器。

●前往海底神殿北方的ラ・ムー神殿。

ラ・ムー大神殿

●在神殿上前等着主角们的是ラ・ムー身边四神之一的ミカエル，双方并展开战斗。

●ミカエル打倒后，就可进入神殿内部。

●调查神殿右边深处房间中的显示幕，就会出现ラ・ムー的脸。

●这时房间的入口会关闭，而且ラ・ムー会从深处的门走出来和主角们进行战斗。

●ラ・ムーロパルス在死前，留下所有星星都会开始变化的这一句话。

●突然从内部传来一阵地震的声音。

●调查内部的门，就可以听到门的另一边好像有什么东西存在的样子。

●用身体撞坏门，并且推入内部时，フレイア注意到房间的深处有一个巨大的物体存在。

●调查这个物体，就可听到ソル王心中的话。

●ソル告诉主角们，这个物体是ラ・ムー利用星的意思所制作出来的，而且星球体的生态都被它所改变，所以不阻止生物们暴动，星球就会灭亡的。

●所以说主角们身上背负者星球的未来，因此最后的一战终于开始了。

最后的战斗

在此，主角们解开了隐藏天他们身上所有的谜题，而且打倒了宿敌ラ・ムー。但是ラ・ムー已经将可以破坏所有星球的星的意思启动了。所以，为了取回エクリプス之光明，以及为此而牺牲的大量人类及魔族报仇，一定要将星的意思给破坏掉。

冒险世界Ⅳ

简明攻略

一、序

在过去的几个传说里，有单凭一个人的力量面对强大敌人的传说，或是男生与女生合力作战，或是有精灵为伴并肩作战的故事，勇者们凭借勇气与智慧获得胜利并期盼和平能长久持续。然而有一天，却出现许多妖怪对人们胡闹，而众人因安逸的生活而不能立即而有效的提出因应的对策，惊慌失措、束手无策，每天都过着畏惧害怕的生活。现在，一位少女因成为战士而展开旅程，探索事件的真象与幕后始作俑者，她的名字叫阿夏(ア-シャ)。新的传说就此开始了…。

二、攻略流程

沉默之塔

↓

拉帕塔娜(ラパダ-ナの街)

↓

瀚提拉火山

↓

水之神殿

↓

冰的金字塔 **1**、**2**、**3**(水のピラミッドⅠ、Ⅱ、Ⅲ)

↓

天空之城

↓

王宫的地下要塞

三、游戏攻略

*(1)*某日，阿夏在和父亲长谈后，就回到帐篷里取得回复的药及勇气水晶两项道具后，挥手和充满期待与祝福的村人告别后，就朝着未知的前程迈进。搜集十个生命水滴(命のしずく)青色的生命力就会增加一格。来到路的尽头，在道具栏内使用勇气水晶，沉默之塔在轰然巨响中矗立眼前。开门进入后，不久抵达编号 *W* 头目的处所(见力～沉默之塔)，只要站在较高阶梯上就可轻松获胜，并取得魔法灯(魔法のランプ)。

使用魔法町，头上有三只角的精灵随即把阿夏送至拉帕塔娜街，对着神像祈祷可以回复生命力。来到王宫，只要对守门武士表示自己是一位战士，就允许进入宫殿，在宫殿先观见美丽又和善的王妃，再去储藏室的宝箱内取得大地的徽章(大地のメダル)与佩佩洛克的卵(ババログウのタマゴ)两项道具。首先回到街上圣水及神像之前，将卵取出后它竟然孵化了，在此称呼它为小佩。借着小佩飘浮之助可以飞跃至宫殿左侧一株神奇树木之前，也可以向右取得许多宝箱(见图ラパダ-ナの街)。位于王宫城墙外最左侧的祠堂，只要带着小佩，在第一道封印前使用大地徽章，前往瀚提拉火山的门就会开启。

*(2)*火山地形图请参照ハソデラ火山，在火山口及蒸气孔附近将小佩投出，由于热力会使小佩产生向上弹射的冲力，在 *G* 点时尤其要借助它的特长，技巧请自行揣摩、热练。击败炎的魔人后，将被封印的大地精灵解放出来，重新回到街上。先来到宫殿左侧的神奇树下，把树上果实摇下让小佩食用后，它会自我成长。再次来到街上最高的建筑物，先前阻拦的人已不见踪影，此刻长驱直长可取得月之徽章(月のメダル)。更新装备后，回到祠堂在第二个对印前使用月之徽章。

*(3)*阿夏在倒数第二根巨大石柱后找到入口，向下跃入水中抵达错综复杂的水之神殿。首先来到烛火前利用成长后的小佩将火吹息。障碍就会排除；至于火堆，则先要拿到水桶(バケツ)，再回到汲水场盛水后才能烧息。打倒中头目后来到有五个烛火的阶梯处，正当不知如何是好之际，听到前方传来微弱的呼吸声，提水将情况危急的旅人救醒后，为了感谢你他会说出"吹息第二、四处的烛火会有秘密通道"的情报。不久阿夏来到位于 *X* 处的水池，跃入池中由于水底急流之故必须控制方向键向上以减缓下沉速度并增加浮力，再呼唤小佩把阿夏由水中拉起，动作要一气呵成方能突破离关。最后抵达一个大金池旁，把水桶投入池中，不久仙人就会浮现并问阿夏这个银制、金制，或者传说中的水桶是属于你的吗?为了表现出善良的一面当然毫不迟疑的回答不是(いいえ)，接着仙人就会放行。加油!水的魔人就在前方了。解决水的魔人后，月之精灵就会告诉阿夏有关强大的黑暗势力将太

阳精灵封闭在沙漠金字塔内的讯息，并请求协助。回到街上，再次来到先前那栋最高的建筑物，可以找到太阳的徽章。

(4)原来温柔美丽的王妃，不知为什么性格丕变，成为傲慢，不可一世的女人。事有缓急，先更新装备前往神奇树摘果实，前往冰的金字塔较重要。来到第一个入口(图水のピラミッド-)红色门扉A、B的密码是控制器上的ABCB，青色门扉C、D的密码是BAAC，黑色门扉E的密码ACAAAC，最后白色门扉密码是CACCCA。把搜集的五个石像由左至右放在窗上，依序是海ガメの像、黑ヒョウの像、ミミズクの像、ツバメの像、女神の像，暗门就会开启。

打倒头目后来到第二入口，此刻先要地巨大的小佩投出，由它告诉阿夏墙上有异状后才能找出暗门，而且暗门都是单行道。话休絮烦，如先前般集满五个不像，依序排列：ツバメの像、女神の像、ミミズクの像、黑ヒョウの像、海ガメの像。来到M处，要先把小佩冰冻成为踏脚石再前进。

来到巨大石像前，它会要求阿夏回答十道问题作为测试能力，并限时三秒。答错或回答不出来就会被要求去洗脸清醒头脑再测验，十分严格。在此把有限的资料提供各位参考：①ラソプの像精：いいえ。②ラソプの～ハナ～。はい。③ラソプの～仕热：いいえ。④パパロゲのダマコ：いいえ。⑤パパロゲのダマコはい。⑥父は～：いいえ。⑦ヒット3角～：いいえ。⑧王妃～すき：いいえ。⑨剑～：いいえ。至于其它如：太阳是否比月亮大？太阳是否从西边出来…之类的常识问题则不赘述，有些问题像：身上是否带着回复之药…等就看当时情况而定，并无标准答案。

经过测验后开始第三部分的旅程，和前面一样，五个石像的次序是：ミミズクの像、女神の像、海ガメの像、ツバメの像、黑ヒョウの像。

原本想去见王妃，却被挡驾在门外，回到街上最右边的屋子里，老婆婆却告诉我她感受到强大黑暗之力的预兆，就在此时，所有原本是宠物的小动物全都变成了丑恶的小妖怪，街上笼罩一股令人畏惧的气氛。来到宫殿见到王妃，她却像变了个人似的向我展开攻击，小佩为了救我而随了致命的一击，之后就再也不动了，现场只回荡着我的哭声和王妃胜利的笑声。

(5)在神像前遇到个穿白衣，自称天空之民的小男孩，交给了我风的徽章，我在添置武器和回复之药后，随即踏上旅程。在通往天空之城道路的末端，打倒其中一只怪物就可获得魔法飞球(魔法のヅユ-タソ)，在经过一番激烈的空战，终于来到巨大的天空之城。

首先向左前进，踏住绿色按钮机关就会解开，但时限一到机关随即还原，因此必须分秒必争。在攀爬绳索时连续按上速滑下。不久抵达一只巨大、会吐舌头的史莱姆的洞窟，但它并不是头目，它会一边吐舌头，放出小喽喽并向后跳跃，在它庞大身躯后隐藏着一扇门，门内的小史莱姆才是中头目。击败它后继续前进，不久就会和真正大头目对决，它不但会用闪电交相攻击，并以拳头在阿夏力尽时予以重创，对付它除了找空隙向上突刺之外，就只能凭借回复之药的复原能力。加油吧！

击败它后，风的精灵就会把故事的始未告诉阿夏。阿夏回到宫殿，再次和王妃对垒，就在我束手待毙时，情急之下呼唤小佩。不可思议的城墙倒塌了一巨大无比的小佩破门而入，并以歌声驱除王妃的邪念，因此王妃才得以回复原本的自我。经由小佩的帮助恢复体力后，我跳入了地下的裂缝之中—王宫的地下要塞。这是最后的挑战，所有交手过的头目都会再现，经过奋战后抵达最后首领的所在地。最后首领会以石化术固定住阿夏再攻击，当我已经渐渐无力再向那飘忽不定左右两只眼睛攻击时，小佩由天而降，以身体阻断它致命的石化术，当然小佩也成了石像。我趁着首领惊慌失措、心魂未定之际奋力一击，在哀嚎声中首领痛苦的挣扎着，此时地动山摇，首领和变成石像的小佩一齐掉入了无底的深渊，再也看不到了。

当我回到街上时，众人把我当成英雄般高高举起，而王妃也给我丰厚的奖赏及地位。我站立在圣水旁久久不能离去，不可思议的小佩竟然由天而降，再次回到我身旁。对我而言，财富和虚名都不重要，只有共患难的伙伴才是最真实的。我带着小佩，一齐回到故乡，向村人叙说着冒险犯难的经过。

～后记～

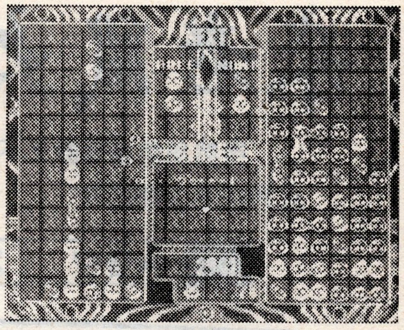
MW攻略结束后，自是别有一番滋味在心头。整个游戏除动作的表现极为流畅外，谜团的设计更需令人绞尽脑汁，一旦解出后马上有"当初怎么没想到"的感受，它算是一个很用心制作，值得挑战的高级动作游戏。每次我遇到困难时，就回到街上寻找新武器，尤其是最后首领，就是臣伏在传说之剑的威力下，而传说之剑当然是再回来买的。

文/阿力

魔法气泡 2

魔法气泡的加强版回来了，相信这次中毒者一定会大增，自己小心了！

MD	COMPLE	发售中	RPG

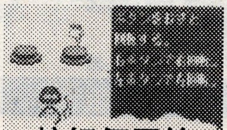


无论是高手或是初学者都能玩得尽兴！

在全国各地的游乐场所中都大受欢迎的“魔法气泡（2）”，现在在MD登场了。在这边追加了对妨碍气泡的下一个和再下一个的预告两种方便的机能哦！另外，和前作稍稍有一点不同的是，有趣的规则以及奇特的升天方式等，都等着你来领会。同时，也可以利用编辑的机能自由地设定规则，如此一来，必定能够从白热般的战斗中获得乐趣。

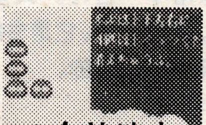
魔法气泡新手研究班

只要将同样颜色的气泡四个以上相连，则气泡便会升天，从画面之中消失。初次接触“魔法气泡”的人，这就是第一件要学的事。



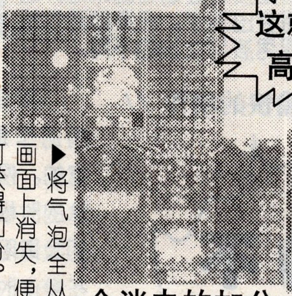
按钮便回转

◀按下按钮后，气泡便会向左向右回转。



4个就消去

▶4个以上连结就会升天，好，拜拜。

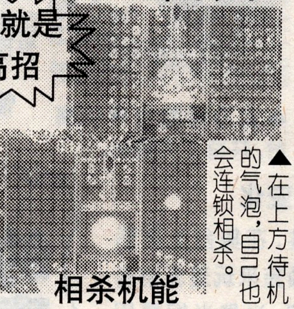


连锁表示

这就是高招

全消去的加分

▶将气泡全从画面上消失，便可获得加分。



下一出现表示

相杀机能

▲在上方待机的气泡，自己也会连锁相杀。

妨碍的气泡共有3种！

会在画面的上方等待，当你进行相杀到一定的程度之时，它们便会从上方落下，进入画面。这次的这种东西一共有3种，真是大麻烦！



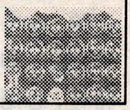
妨碍气泡

▶非常通俗的东西，特征是不会变化，和普通的气泡一样会消失的。



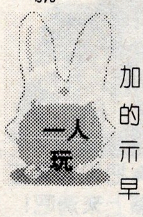
方形气泡

◀比平常的妨碍气泡的耐久力高1倍，不同时有2个以上升天的话就无法消去。



得分气泡

▶耐久力和妨碍气泡一样，消去时会有得分，但可能会使妨碍气泡增加。



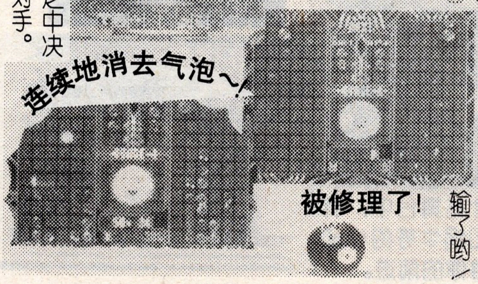
这次的敌人角色将大幅度增加，依据故事进入，我们必须往塔的上方前进，塔上的各层中会标示你所必须超过的经验值，只有早点打倒敌人，达到规定的经验值后，才能前进到下一层。



决定对战对手

▼在此之中决定对战对手。

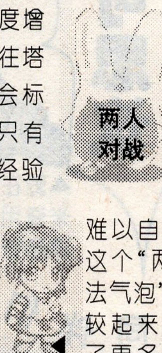




连续地消去气泡～！

被修理了！

◀首先是跟这家伙对战奇别输了哟/



让所有的魔法气泡中毒者深陷而难以自拔的，就是这个“两人玩的魔法气泡”。和前作比较起来，本回又多了更多的变化性，除了前作也有的一般模式外，还有得分气泡、方形气泡、2个消去、6个消去、编辑功能等5种模式。其中，编辑功能可以考虑设计不同的规则哦！

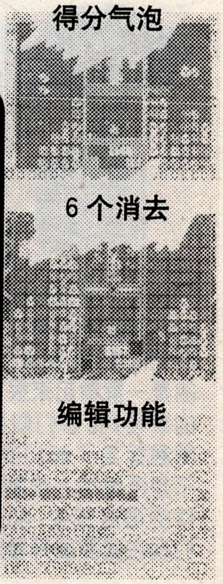
6种模式的魔法气泡！



一般模式

方形气泡

2个消去



得分气泡

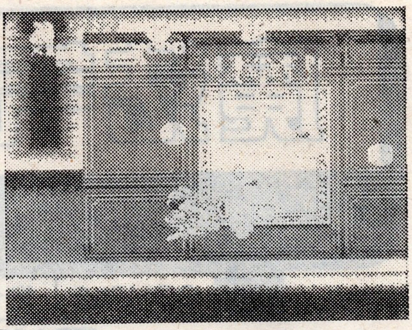
6个消去

编辑功能

米老鼠大冒险2

虽然角色游戏数之不尽，但大受好评的，而且男女老少都喜欢！

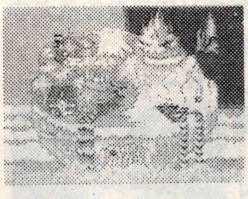
MD	卡普空	发售中	ACT



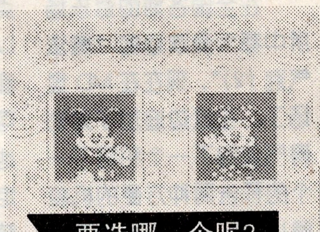
只要有米老鼠和唐老鸭就搞定了！！

米老鼠诙谐的动作被公认为超级可爱的，就是这款“米老鼠大冒险”。这回米奇将带着女朋友米妮卷土回归了，喜欢迪斯尼卡通的玩家们千万别错过了。

在这次的冒险中，米奇和米妮可以一起协力来玩了。而且由于在前面中深受好评的变换服装，而使得攻击方法有所变化的“改变服装系统”，这次在“2”中，将更加提升威力了，改变上回单调的一面，而变得更华丽而有趣了。铁定会是令人高兴的游戏。



▲此为冒险世界的舞台，共有6个舞台。



要选哪一个呢？

▲前回没有登场过的米尼，这回将会出现了。细致的动作将表现男孩与女孩的不同。

▼是个两人来玩的模式。因为最后都会显示分数，故可两人相互竞争来玩。

两人玩将



更棒哦！

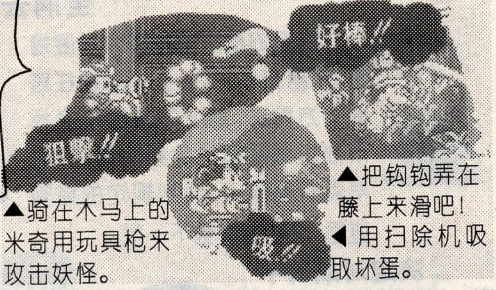
米老鼠的七个变化

可选择的服装有扫除、突击和牧童三种。每一种都各有其特性，活用每一种的特性，在舞台上灵活地换装来玩是非常有趣的，当然米妮是用女孩用的服装。

愉快的动作！！

米奇和米妮的动作是非常丰富的。例如，在扫除的时候，用扫除机吸取阻碍者，而在突击时，就用钩钩爬上墙壁上来进行，真是有趣了。它是令你玩不腻的。

不可思议的事件一

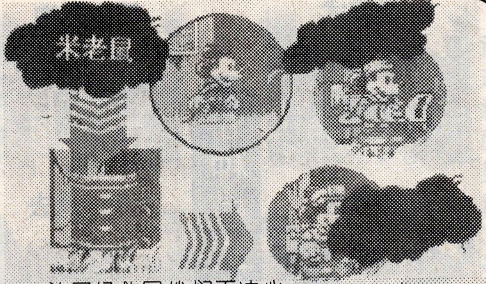


▲骑在木马上的米奇用玩具枪来攻击妖怪。

▲把钩钩弄在藤上来滑吧！

◀用扫除机吸取坏蛋。

▼一片漆黑的妖怪屋。要注意脚下和掉下的东西。



救出同伴们

为了拯救同伴们而决心追踪叫彼特的神秘人物的米奇和米妮。在那里，他们遇到的是一群看起来很穷困潦倒的妖怪们。他们似乎被彼特男爵抢走了他们的家。为了不想再增加上述所提的那事件的再度发生，米奇和米妮们现在就要展开冒险了。

马戏团



▲▶刺激的马戏团舞台。某头目狮子是非常厉害的。

头目！！

▲在叶林舞台中，有鼯鼠和锅牛等的小动物阻碍你的前进。

妖怪屋！！



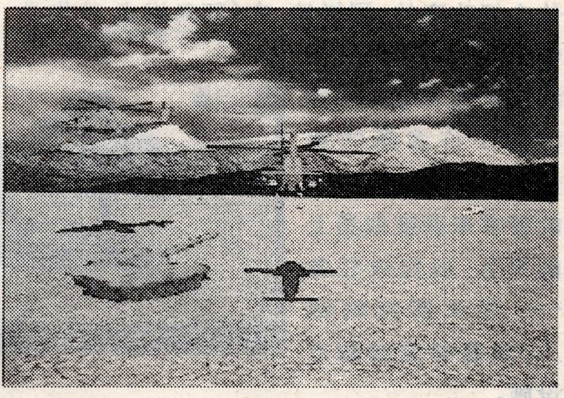
电脑游戏

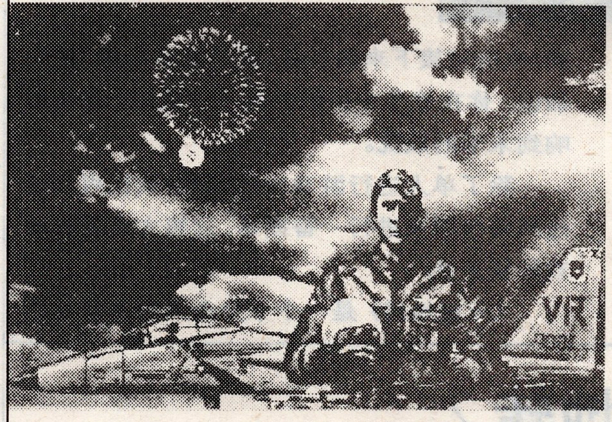
决战地狱火

Hellfire Zone

主持人：忍者

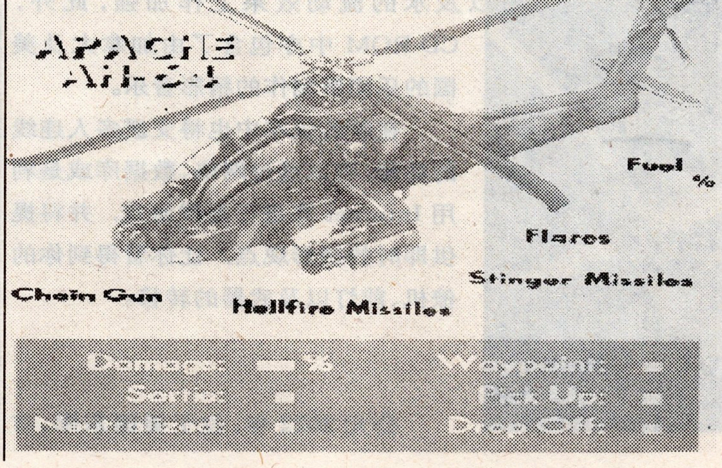
GAMETEK 公司似乎对需要运动神经的游戏情有独钟，《超级快打旋风Ⅱ turbo》才发行不久，又陆续推出了几个动作游戏，其中《决战地狱火》(Hellfire Zone)就是最近推出的一款新产品。乍看之下好像是模拟类的直升机飞行游戏，但它没有复杂的按键，纯粹是靠手指的灵巧及大脑的直接反应的动作游戏。





要进行此游戏完全不用安装的手续，直接在光盘下执行即可，一点也不占硬盘的空间。近年来光盘已有取代磁盘的趋势，但也因游戏愈来愈大，逼得玩家不得不更换容量更大的硬盘，往往一、两个游戏破关后必须马上清掉，否则就会发生装不下新游戏的窘态。另外，此游戏也具有提供跳关的功能，你只要在游戏过程中按 insert 键后放开，马上再按 delete 键即可跳关。

游戏的主要任务就是让你控制一架阿帕倚攻击直升机，奉命深入敌军阵地中，拯救你的伙伴，并且将他们带回基地。可别小看了这项任务，你必须穿越敌军所布下的坚强阵容，除了会有直升机、飞机不断攻击你之外，高射炮、炮台等地面部队骚扰你也就算了，偏偏还有一些导弹会不断地攻击你，一次不中还会飞回来攻击第二次。而且你还可能同时被好几颗导弹追杀，等弹头呼啸地打中你的宝贵直升机时，你就会晓得什么叫做“四面楚歌”了，幸好直升机还有一种干扰导弹的防御性武器可以利用，否则恐怕笔者一关也过不了。



游戏一共提供三种攻击武器，但是弹头和燃料也有其限制，燃料用尽还飞不回基地的话就会坠毁。如果被敌人炮轰得太严重(损坏值达 100)，一样逃不过坠机的命运。不过在地面会不时出现补给的物品，可不要忘了补给喔！

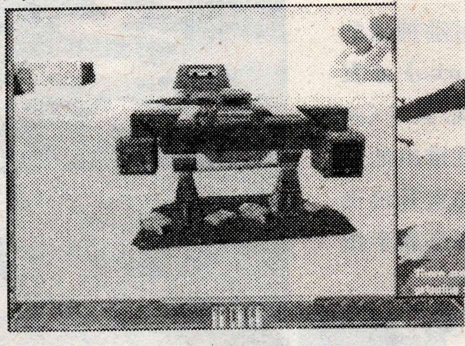
有些游戏类型的游戏内容(或是说游戏目的)，可以说是没

电脑游戏

狂岛浴血 3

Battle Isle 3

什么好改变的。同样地，在《狂岛浴血 3》作品中，依然保持了战棋游戏的复杂度，并且增加了许多新的特色。玩者将根据任务的要求来调度战场上的军队，以完成任务——歼灭所有的敌人，或是特定的敌方设施。





较前作所做的最大改进是，玩者在一回合中，可以同时移动部队并且进行攻击。这个改变，让玩者可以对在攻击距离内的敌军立即地发动攻击。游戏的方式共有两种，一种是进行单独的战役；另一种则是进行大型的会战。当你进行会战时，游戏会根据你上一场的战争表现，来决定接下来的任务、或是战争局势。换句话说，你在战争中所做的每一项决定，都将影响到未来的战况。

除了单人进行游戏外，这套游戏也可以通过网络与朋友进行一番撕杀，这将大大提高游戏的娱乐性。

《天旋地转》是一个十分令人激赏的动作

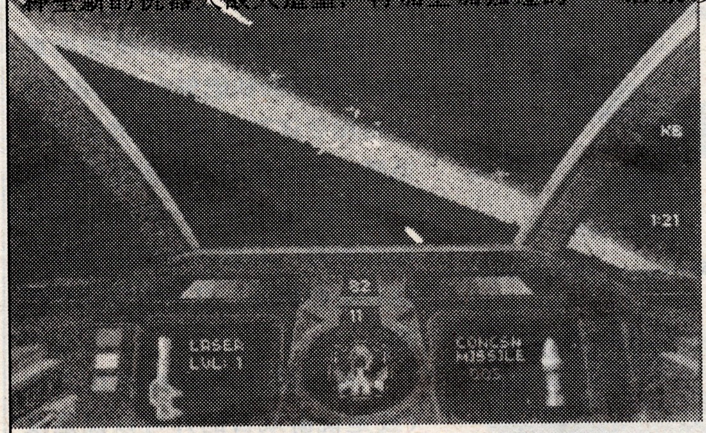
电脑游戏

天旋地转 2

Descent2

游戏，INTERPLAY 也因此而继续制作了其续集——《天旋地转 2～大反击》。

在新一代的《天旋地转》中，共有三十个关卡分布于五个不同的星球中，而每一关的大魔王都将配有更强大、更新颖的武器，以及十八种全新的机器人敌人造型，再加上加强过的AI 和武力，都将使这次的任务比上回困难许多。另外，玩者在游戏中也可获得包括后燃器在内的十三种全新的武器。



在图形方面，《天旋地转 2》除保留与一代一样的 360 度动作模式外，也将在光影效果、岩浆以及水的流动效果上作加强，此外，CD-ROM 中亦包含了由加拿大及美国的乐团所制作的精彩音乐。

在新的版本中也将支援多人连线的功能，可以透过网络、数据库或是利用 Internet 来进行连线游戏，并将提供即时的摄影观点，让你看得到你的僚机、前灯以及武器的转移。

公元 2022 年，位于美国东岸、有

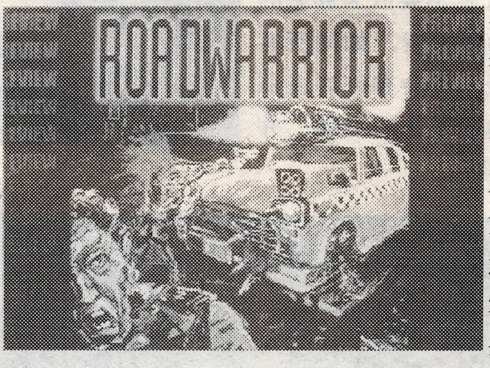
电脑游戏

飙出地狱城 2 ~ 公路斗士

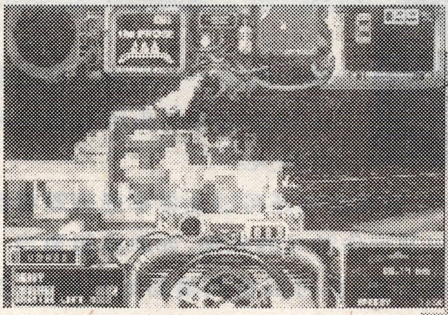
Quarantine 2: Road Warrior

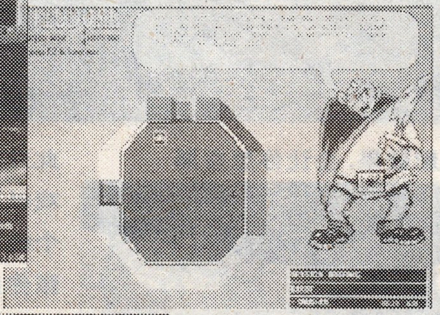
西方之珠之称的肯莫市(Kemo),是一个经济高度发展的科技都会,但经济的发展接踵而来的犯罪问题,像瘟疫一样地在本市蔓延开来。市长 Ray Larabie 决定建筑高墙来隔离犯罪区,加上海陆交通要道的封锁,使得隔离区成为一个毫无法纪的囚城,主政者为了想消弭人类心中的犯罪思想而发明的新药 Hdergine 334,在加入此隔离区水源后,水源中的突变细菌与病毒竟因 Hydergine 334 的催化,产生一种全新的神经性病毒,使得感染病毒的人开始疯狂残杀旁人。主角 Drake Edgewater 原本是个出租车司机,虽然费尽千辛万苦终于在上一集的游戏中逃出了地狱城,但主政者会这样让他白白地逃出去吗?Drake Edgewater 该何去何从呢?以上就是《飙出地狱城 2:公路斗士》(Quarantine 2: Road Warrior)的故事背景。

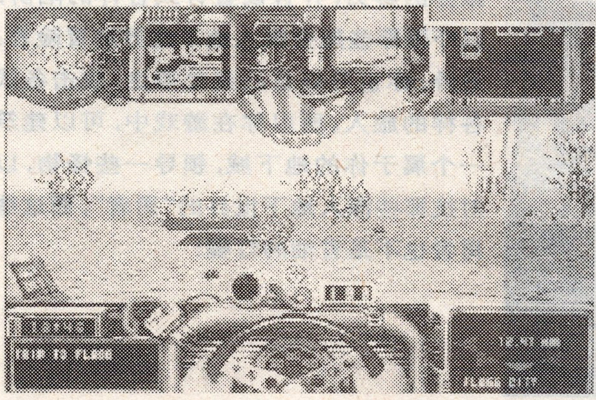




游戏的进行方式与一般的赛车游戏十分类似,但严格来讲,本游戏应该规属于动作射击类游戏。在第一人称的 3D(类似《毁灭战士》)视野下,玩者需直接控制着出租车的方向来前进,因为程式是以保护模式来撰写的,因此场景的转动非常顺畅,甚至让反应不灵敏的笔者有种“来不及反应”的感觉,当速度加到最快时,往往来不及躲避眼前的行人、汽车,或者直接撞向墙壁。背景音乐则营造出十分类似早期 007 电影中那种悬疑诡谲的气氛。







随着剧情需要,主角必须穿越都市乡村、荒野沙漠等场景。而剧本是以一连串的漫画来表示,因此你往往每过一关就会看到十几张的漫画,通过主角与别人的对话,就可以了解主角的叛逆性格与所要完成的任务。

这个游戏的血腥场面比起一代来说恐怕还会更多,因此在游戏中,玩家可以了解自己潜意识下的暴力欲望。《公路斗士》可以说是针对喜爱极速飞车的玩家们而设计的游戏。

《地城守护者》(Dungeon Keeper),BULLFROG 的最新产品,将带领你进入另一

电脑游戏

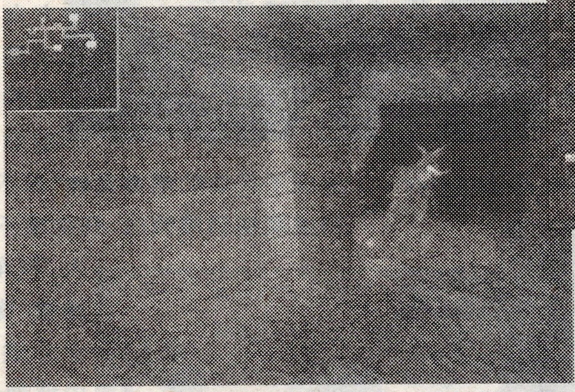
地城守护者

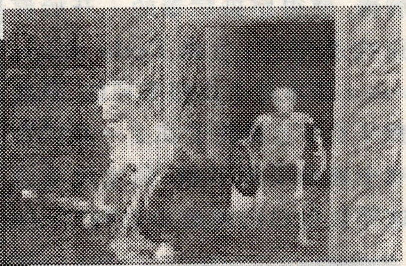
Dungeon Keeper



个虚幻的角色扮演游戏。几乎在所有的RPG中，玩者都是扮演一些英雄式的角色，为了拯救世界而在游戏中出生入死。不过你是否想过，老是扮演好人是否是一件很无聊的事情，如果能够扮演邪恶的角色，该是一件多么刺激的事呢?

这套游戏，正是会让你扮演一个为了守护地下城中的财宝，而保卫自己地盘的反派角色。不过，你不要以为邪恶的力量足以抵抗一切的外来者，如同所有的角色扮演游戏一般，将会有许许多多的冒险者试图闯入你所居住的世界，并且窃取你所隐藏的宝藏。





此次，BULLFROG卯足了全力，创造了一个十分骇人的世界；玩者可以变换各种视角来进行游戏，包括了第三人称视角、旋转视角以及第一人称视角。精致的光影效果，会让你想在黑暗中掷出一个火球，好观赏火球在通道尽头所散发出来的烟火。



此外，这套游戏还可以让你享受到策略游戏以及动作游戏的乐趣。如果你想要当一个统治者，你可以在黑暗的地下城中，扩张你的势力，并且设置各式各样的陷阱，以吓阻那些想要深入地下世界的冒险者。另外，你也可以自己到处游走，攻击各式各样的旅人。所以你在游戏中，可以建筑一个属于你的地下城，领导一些怪物，以对抗那些深入地下世界的“勇者”，而这些勇者也不是省油的灯喔!

电脑游戏

银河飞将Ⅳ～自由的代价

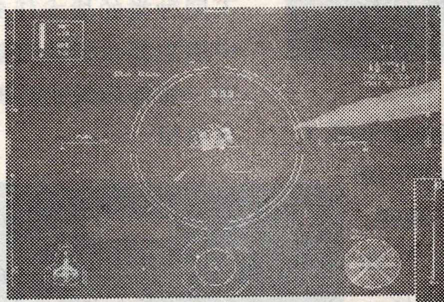
Wing Commander Ⅳ

人类与猫脸族之间的战争已经结束，而且是人类获胜了。但是宇宙间的和平似乎仍然不见曙光……。银河边界上的民族嫌他们在邦联中的代表性太低，已经向宇宙的秩序提出挑战。事实上，他们已经开始攻击邦联的商务运补船只了……。在《银河飞将Ⅳ》的世界中，你仍然要扮演着 Christopher Blair 上校的角色，任务就是不让这些边境上的零星冲突演变成星际各民族间的大内战！

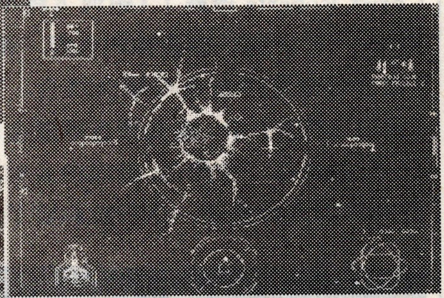


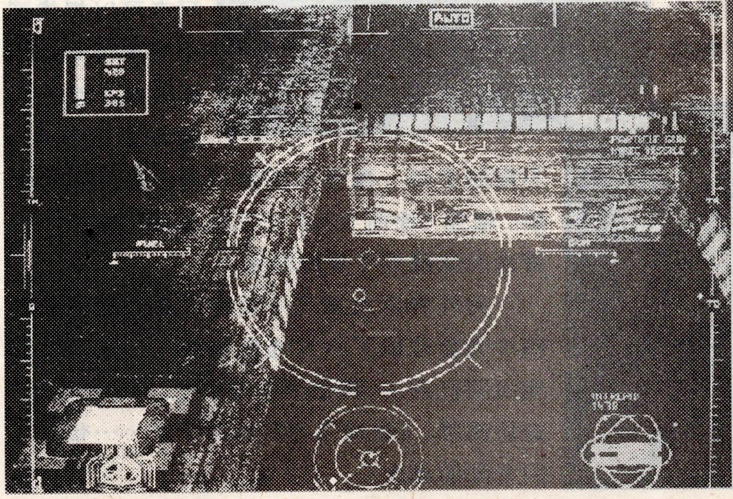
光凭着 ORIGIN 这块招牌，以及《银河飞将》系列以前所带给我们经验，我想各位飞将们最关心的就是《银河飞将Ⅳ》正式版本对硬件的需求有多高吧？在网络上目前可以取得《银河飞将Ⅳ～自由的代价》此游戏的 13MB 展示版（ftp.tem.mctu.edu.tw/ Uploads/ msdos），但是由于整个展示版本均是完全在硬盘中执行、而且动画部分也只有一小段——ORIGIN 公司的招牌从闪耀的地球后面飞越而出的画面，所以说笔者也实在无从自这份展示版本中评析《银河飞将Ⅳ》正式版本对硬件的需求如何，但是大概也可以在下面这份 ORIGN 公司所开出来的硬件“最低”需求讯息上可以得知一二：

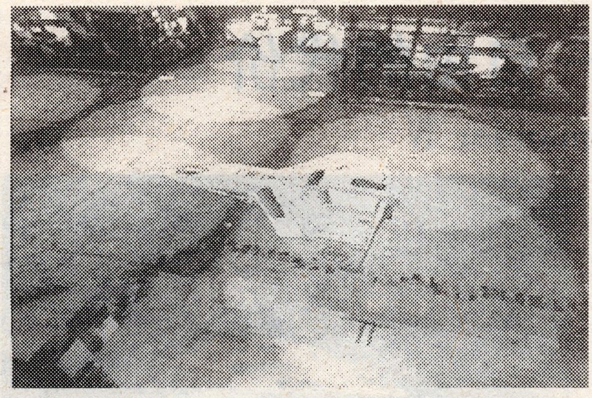
486DX2/66 以上之主机、倍速唯读光盘机、与声霸卡相容之音效卡、266 色 VAG 或 SVGA、8MB RAM、10MB 硬盘空间……怎么样？486DX2/66 是“最低”需求喔！



在《银河飞将Ⅳ》展示版本中，猛然一看似乎与《银河飞将Ⅲ～虎之心》没有什么明显的不同点，但是 ORIGIN 公司保证《银河飞将Ⅳ》可以为玩者们带来更有深度游戏感受。一般来说，《银河飞将Ⅲ～虎之心》为一般玩者所诟病的地方有二：第一、游戏中虽说过场动画很炫丽，但是前后并无连贯性，也与整体的背景并无关系，最多也只









▲

《银河飞将》的催生者

克里斯·罗伯特

(Chris Roberts)



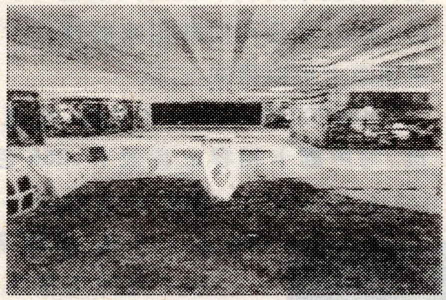
▲

《银河飞将》总设计师

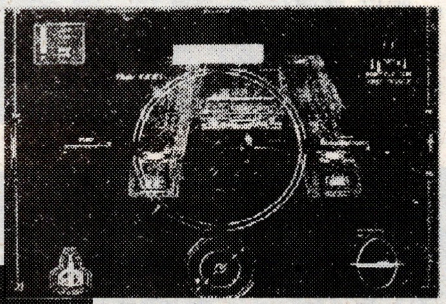
赖瑞·郝蓝德

(Larry Holland)

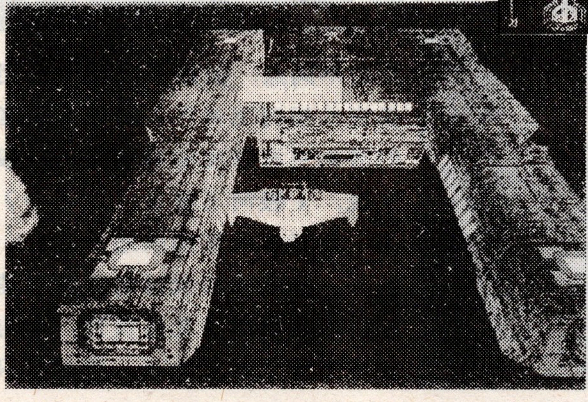
不过仅会造成队员僚机之间属性的些微改变罢了；第二、星际飞行空战场面虽然战机贴图贴得令人眼花撩乱、目不暇给，但是却缺乏了《钛战机》等等游戏的深度。在《银河飞将》这一系列的作品中，一直让人有一种“我、僚机、对付全宇宙”的感觉，不太有整体的战略性。



对于这几点，《银河飞将》系列的制作人Christ Roberts透露了《银河飞将Ⅳ》的标竿——“任何一部成功的电影，”他说，“都会将电影中角色与观众结合。”在《银河飞将Ⅳ》中，游戏角色数量会比三代少，但是每一个角色，游戏均会对其个性加以深刻的描述，让玩者能够了解身边的战友之性情及其战斗能力。另外，ORIGIN公司并承诺玩者在游戏中所做的任何决定均会有相当程度影响以后的剧情及战况。至于星际战斗飞行方面，在《银河飞将Ⅳ》中也有长足的改进。在游戏中，你不仅仅只是带着一位僚机出一个单独的任务，而是要带领一个攻击计划、与不同的众多僚机共飞、执行不同种类的战术任务……甚至在执行任务的中间主要目标还可能临时改变！……这一切的一切都是要让玩者感受到“做决定”的痛苦与负担……。



在《银河飞将Ⅳ》之整体预算早已追加超过多次的情形下，玩者可以想像到由好莱坞专业摄影特技小组为大家带来的精彩：不限制于单一取景角度的过场动画，以及维修、增强《银河飞将》三代的成像引擎所可以带来的炫丽战斗星际场景……



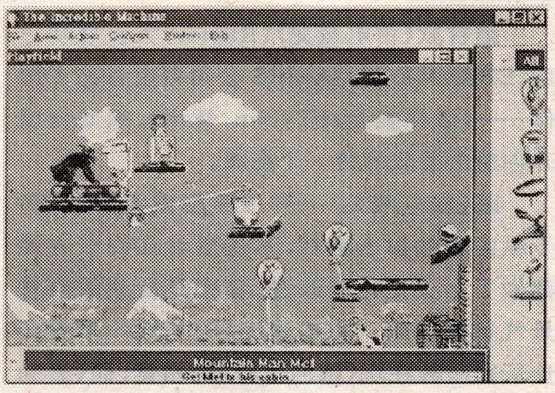
另外告诉大家几个秘密：原来所计划的四片光盘改成了六片光盘包装，但是预估游戏时间仍需三、四十个小时以上。“ORIGIN”这块招牌、《银河飞将》这四个字……带给人们无限的思念。

电脑游戏

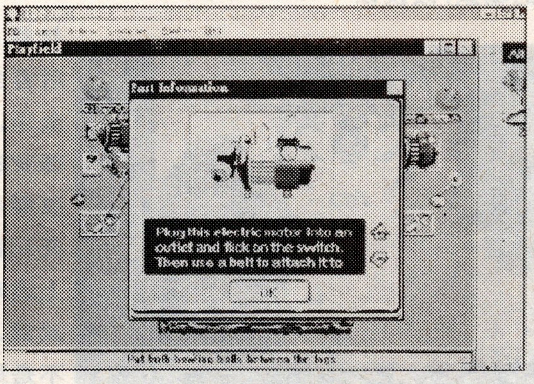
奇妙大百科 3

The Incredible Machines 3

《奇妙大百科》系列的游戏,恐怕却是智育类游戏当中最叫玩家又恨又爱的一款游戏,因为 SIERRA 公司成功地将解谜、物理与娱乐集合于一身,如今它又卷土重来了!您已经做好再次挑战的准备了吗?



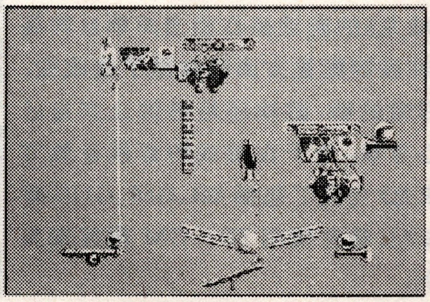
无论是《奇妙大百科》或是《卡通大百科》,其实规则与精神都是一样的,那就是玩家必须适当地利用有限的物品,以便完成每个舞台的过关要求。玩法看似简单,但是等到您实际试玩之后才会发现事情并非想像中那般容易。舞台已经摆设好的物品玩家是无法移动的,您只有使用与不使用两种选择,游戏提供的解谜物品也是一样,并不是所有的元件都一定要用到才能够过关,有时候甚至还有两种以上的解决办法,虽然游戏过程可能会让您伤透了脑筋,,但是过关那瞬间的喜悦与成就感相信是无法用任何言词来比拟的。

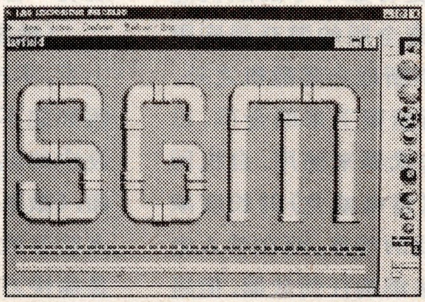


随着游戏的进行与难度的提升,《奇妙大百科》的谜题会变得越来越难解决,您只有尽量发挥自己所有的想像力,来构思与安排手边少数的物品。不过有一个原则是绝对不变的,那就是过关的方法并非天马行空,因为所有的物品都有其固定的功能与反应,而且没有违反常理的情形出现(例如保龄球会因为受到地心引力的影响往下掉),剩下的就只有尽情发挥您的智慧了。

基本上来说,由于《奇妙大百科》系列属于智育类游戏,加上每一代的设计理念都一样,只是物品与谜题会有所不同而已。所以在画面的外观上一直没有很大的改变,不过这次因为游戏为 Windows 版,跟以前比较起来就显得更为漂亮细致,配色也更加好看了,而游戏在声音的部分除了不变的逼真音效外,更有音质极佳的背景音乐可以聆听,整体的表现可以说是比前两代更为出色。

除了基本的单人解谜模式之外,《奇妙大百科 3》还可以让玩家自行设计各式各样的关卡,不过可别设计出连您自己都解答不出来的机关喔!另外,这款游戏还可以两人轮流比赛,在时限之内看看到底谁最聪明以及解决速度最快,不过当别人在作答的时候可别偷看,这样子比赛就没有意义了不是吗?

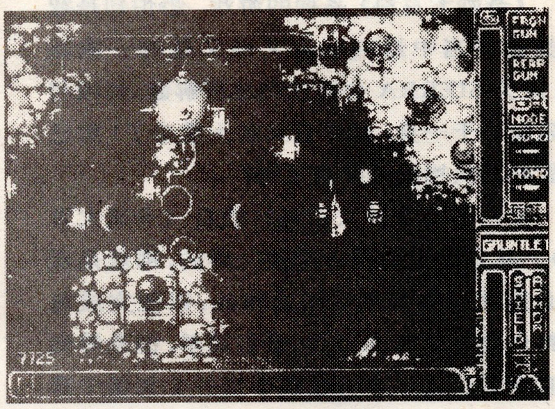




电脑游戏

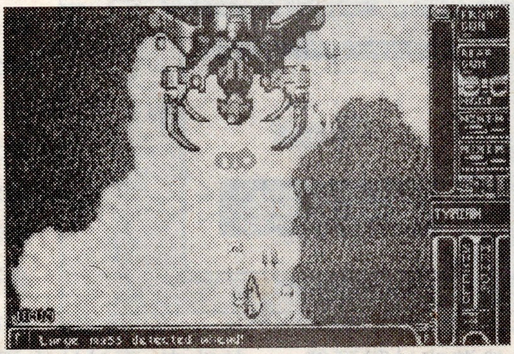
激暴威龙

Tyrian

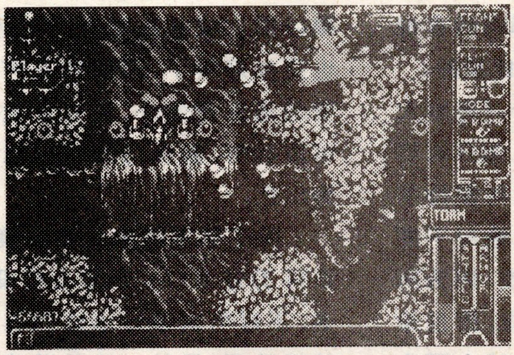


继首款《雷电威龙》(Raptor)大获成功之后,EPIC MEGAGAMES 公司再度推出了续作——《激暴威龙》(Tyrian,暂译),想要再度开创射击游戏的另一个高峰。

跟《雷电威龙》一样,《激暴威龙》同样属于纵向卷轴射击游戏,不过后者在许多方面都做了不少变化与改进。首先是游戏故事背景气氛的不同,《雷电威龙》的基地一景着实让玩家有种在玩《银河飞将》的错觉,而《激暴威龙》取消了像这样关卡之间的场景,改换以任务简报室的方式来呈现,感觉起来更为简洁有力,更有射击游戏的味道。



上述两款游戏最大不同点在于后者提供了“单人完全版”、“单人电动版”、“双人电动版”、与“网络/数据库连线对战”等四种不同的游戏模式。在单人完全版当中,一共有三大任务等着玩家来挑战,而每项任务又细分成数个关卡,每个关卡照例都有又大又强的头目把守着,而游戏途中更有数不尽的敌机想要阻挡您的去路。单人完全版的游戏规则跟《雷电威龙》一样,除了不断地击落敌机之外,还得要尽量搜集它们所遗留下来的金币,以便购买与替换更强大的武器来使用,自机同样采取生命制,不过较《雷电威龙》的长度减少了许多,增加不少游戏的难度。而在单人电动版中,玩者将没有办法添购任何武器,但是与单人完全版不同的是,后者当中敌机遗留下的是金币,单人电动版中则全部变成了威力十足的武器胶囊与补血秘丸,所以只要玩家闪躲得宜,并且加上适时地补充能量与抢得武器,要一次过关就再也不是那么困难的事情了。



在整个画面的卷轴流畅度、敌机外型、与攻击方式上面,《激暴威龙》跟《雷电威龙》比较起来有着很大的进步,画面卷轴实在更是流畅无比,真得可与街上的大型电玩相媲美。敌机从头到尾也不再只是那几种而已,而且空中与地面都会不停地攻击自机,玩家此时更要拿出看家本领好好展现一番才行。

《激暴威龙》的游戏操作相当简单且容易上手,不过在按键配置方面稍微做了些改变,假如您不习惯的话,游戏还是提供让您自己设定的贴心考量。至于在游戏的音乐音效方面,《激暴威龙》支援了包括 SB、GM、GUS 等多款音效音源,笔者使用 SB + GM 玩起来真是痛快万分。

电脑游戏

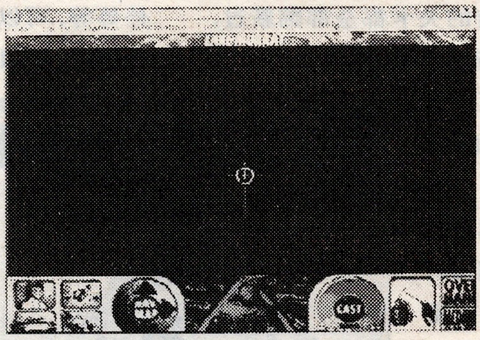
钓鱼高手

Trophy Bass

钓鱼是一种高尚的休闲娱乐，但是许多人都很怀疑，这么静态的一种活动要如何获取娱乐的快感，我想这只有乐在其中的人才能够体会出！而 SIERRA 竟推出了一套钓鱼游戏，这就更绝了，你不用大老远跑到湖边或河边钓鱼，只要坐在电脑前面就可以开始钓了！

这套游戏令我想起多年前由 MAXIS 所出的一套游戏——《电子鱼》，感觉上两者很像，都把跟鱼有关的活动做到电脑里去，都在模拟跟鱼有关的活动。而《钓鱼高手》(Trophy Bass，暂译)基本上是一套教育多于娱乐的软件，整片光盘中充满了教学类的资料，包括名钓手的讲解录影动画、钓鱼技术讲解、鱼杆、鱼饵的挑选、各种不同气候、钓鱼形式(湖钓、溪钓、海钓、船钓)的说明、各种鱼类的习性等等，对于喜好钓鱼的玩家而言无异是一大宝库。尤其在许多地形的资料上，这套软件制作得相当细心，你可以看到非常精细的地形图，湖的地图也会以等高线的方式绘制，当你驾驶着你的小船在湖上寻找最佳的钓鱼地点时，还可以获得水深、水温、当时时间等资料，例如清晨和傍晚是鱼儿出外觅食的时间，若过了这段时间恐怕就不太容易钓到鱼了。







另外在钓鱼本身上，你可以经由游戏介面调整鱼饵、鱼杆、持杆的方式以及甩杆的远近等等。其实笔者本身并不擅长钓鱼，但是在看到连钓鱼游戏都可以制作的这么讲究、这么专业之后，我想以后若真的提着钓杆去钓鱼的话，应该也可以从这套游戏中得到一些钓鱼的基本知识才是。

如果您在玩过了类似多媒体光盘的说明之后想要自己来钓一钓，没有问题，你可以有几种方式的选择。你可以以试钓的方式到真实的地点(多半位于北美)去体验一下钓鱼的乐趣，也可以让电脑自动帮你模拟出一个地点，让你好好的钓它一钓！除了以模拟的方式来钓鱼以外，也可以参加钓鱼巡回赛(Tournament)或发展自己的钓鱼事业(Career)。在这两种玩法中，对于真正对钓鱼有心得的玩家而言，相当值得一试！

这张光盘支援麦金塔、Windows95 及 Windows3.1 三种系统，由于是在 Windows 的系统下执行，因此显示卡以及音效卡的问题都很容易解决。如果您有 GM 音源的话，音乐部分更是能够得到充分的满足。试想，在悠闲的湖光山色中轻轻松松的钓鱼，再配合上雅致的音乐及虫鸣鸟叫声，你可以完全消除等待鱼儿上钩的烦躁心情，真正悠悠闲闲的尽情享受鱼儿上钩的快感。

电脑游戏

激战三次元

Fury^3

今年，MICROSOFT继Windows95之后，破天荒地推出了一套在Windows环境下执行的游戏。到目前为止，笔者还搞不清楚这是怎么一回事，不过据笔者个人的猜想，MICROSOFT在替Windows95架设了游戏的环境之后，可能也想要来分一杯羹吧！

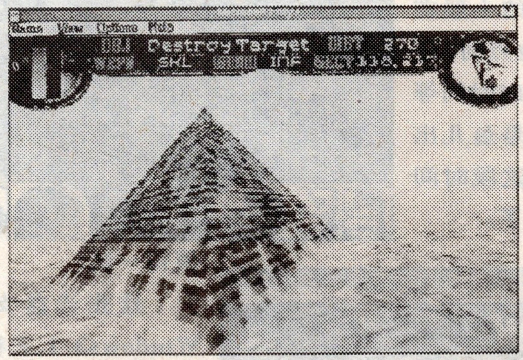
《激战三次元》(Fury^3，暂译)这套游戏是由TERMINAL REALITY所设计，而由MICROSOFT代理发行，是一款不折不扣的动作游戏。如果你曾经看过或玩过《超音速战机》(Terminal Velocity)的话，那么，如果当你看到这套游戏的画面时，你可能会以为是《超音速战机》的第二代呢！不过，由于是由同一个设计公司所设计，所以对于如此的相像状况，也就不用感到奇怪了。

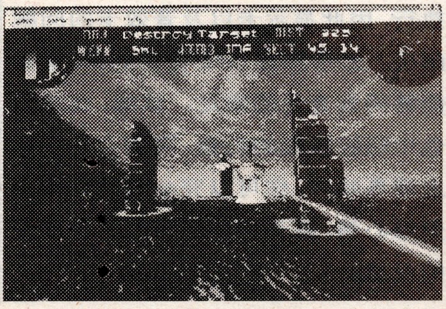
虽然，这套游戏无论在游戏介面或是操作介面上都与《超音速战机》几乎一样，或者可以说是双胞胎，但是在许多的方面还是与《超音速战机》有所不同。所有的关卡都全部翻新过，战机的造型上也是全新的设计，地面上可以攻击的目标也很多，你可以畅快地享受射击游戏的快感。

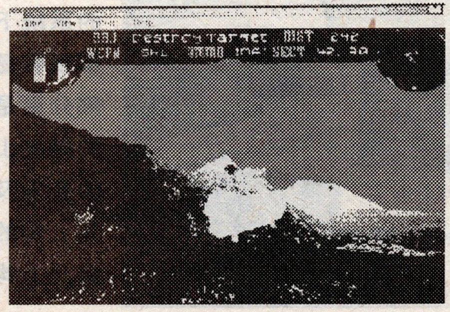
操作介面上，可以使用摇杆或键盘，当然使用摇杆会让你玩起游戏来觉得舒服些，而且原本的键盘设定，会使人操作有些不习惯。在音效及音乐方面，这套游戏的音乐采用了摇滚乐曲，让你在进行这么一个高速节奏的游戏时，能够感受到充分的动感；音效的部分，虽然只有简单的射击声、呼啸声以及爆炸声，却还颇能震撼人心。



各式各样不同的游戏场景，令人感到十分的兴奋，例如有在星球上作战的场景、在太空进行追逐、或是以高速穿梭在通道及基地中。多种视角的切换，使得游戏的视角有一点像模拟飞行游戏的感觉，例如：座舱中的观点、机身外等等，可以让玩者自行选择习惯的视野来进行游戏，而目前模拟飞行游戏中最热门的一项功能——“虚拟视野”（模拟驾驶员在座舱中环顾四周的功能），也出现在本游戏中。特别强调的是，《激战三次元》是一款只能在Windows环境下进行的游戏。不过令人颇为惊讶的是，以往的动作游戏在Windows下给人缓慢的印象，在这套游戏中却感受不到。



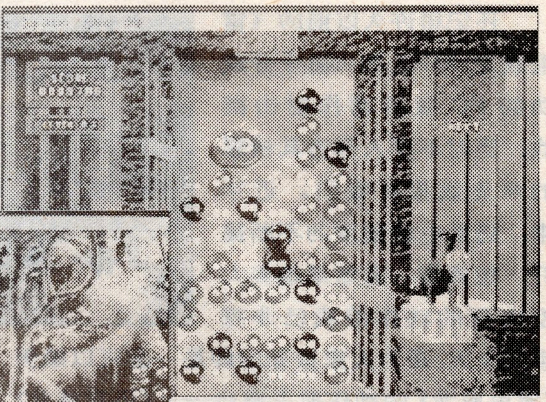


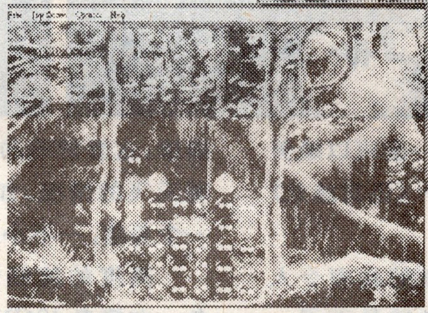


电脑
游戏

魔法气泡

Qwirks





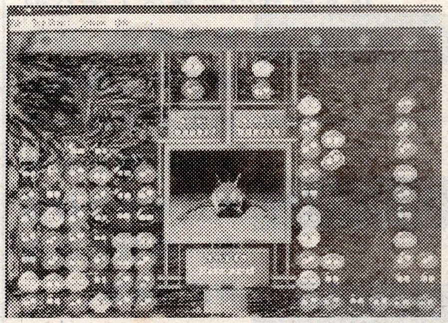
提到《俄罗斯方块》，真可说是智育类游戏的经典大作，除了原作者不断地推出类似玩法的系列游戏之外，长久以来也同时成为众人学习参考的对象，在日本各大游乐器上，都可以发现到一堆类似的游戏出现，但是《魔法气泡》（Qwirks，暂译）是其中最为突出的一款，不仅因为它的玩法保留了《俄罗斯方块》的精神，而且还添加新的游戏规则，难怪它会成为同类游戏当中最受欢迎的一款。如今SPECTERM HOLOBYTE公司正式将此款游戏移植到个人电脑上面，并且以Windows版本与玩家们见面。

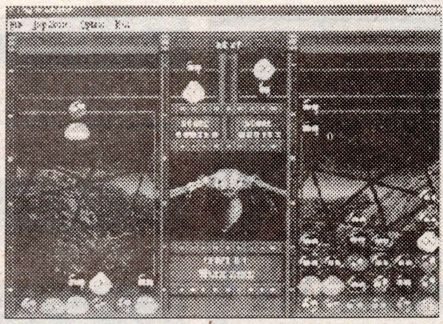
《魔法气泡》这款游戏一共有四种游戏模式，分别为练习、挑战、对战与解谜，不过笔者在此先为玩家解说一下基本的消除规则。在《俄罗斯方块》当中，会从荧幕上方不断落下各种形状的方块，玩家必须要填满一整个横行才能够消除掉方块。而《魔法气泡》当中，气泡同样是从荧幕上方不断落下，但却是一次两颗，而且必须要四颗颜色相同且相邻的气泡才能够消除，也就是说无法斜向消除，这是跟Sega《魔法宝石》的规则最大不同处。您可别以为气泡才两颗而已就觉得太简单了，除了练习模式之外，其他三种模式当中可是有消不掉的气泡石头会不停地妨碍您的行动。

气泡石头消不掉？那游戏不就不用再玩下去了吗？别紧张！当然还是有办法可以消掉这些讨厌的东西，那就是不断地将四颗颜色相同且相邻的气泡消除掉，这四颗气泡相邻的气泡石头就会跟着消失，运用这样的技巧，再加上先前巧妙地分散气泡颜色的话，运气好来个大连锁的话，可是会让对方堆满一大堆气泡石头喔！

挑战模式与对战模式的玩法都一样，只是前者是跟电脑敌人对战，后者则是跟人脑。挑战模式一共有十二道关卡，每道关卡都由不同的昆虫头目来把关，在画面中央视窗您还可以看见精心绘制的立体图像，随着气泡的越堆越高，头目的行动就会越来越紧张激动，最后您就可以瞧见他失败的下场。

最后一个解谜模式是向您自己挑战的时候，每个小关卡当中都已经堆好一些气泡，而您必须要利用游戏提供的气泡来消除所有这些气泡，多一个少一个都不行，这除了可以训练您临场反应能力之外，还可以知晓得您联想力与组织能力到底有多强。

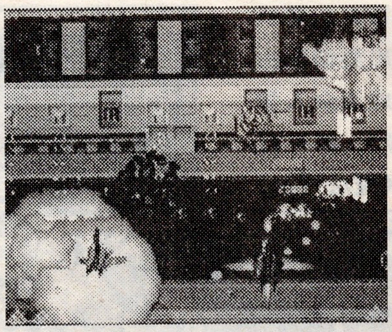


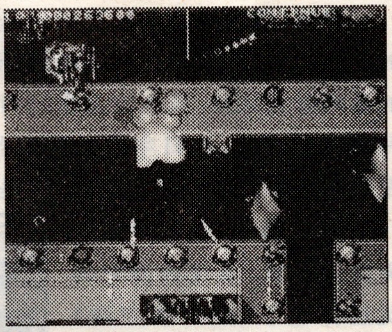


电脑游戏

迅雷威龙

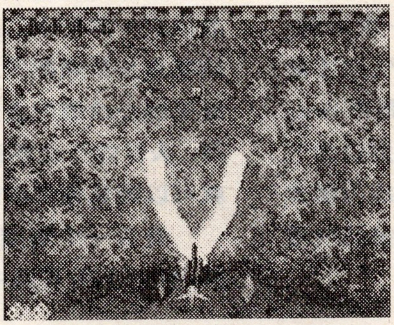
Baryon





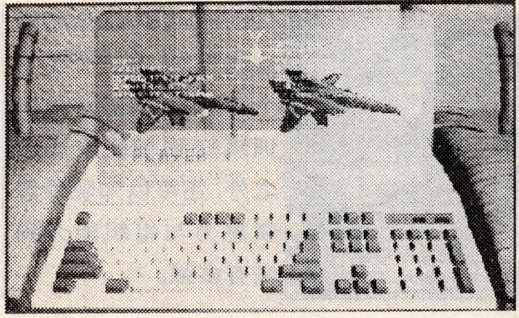
还记得许久以前的《雷电威龙》吗?这是一套十分成功的 PC 版的动作射击游戏，当时不少人都为其精彩的声光效果所吸引。近年来，随着电脑速度的不断提升，想要作一套效果媲美大型电玩的动作游戏已非难事。今天，要为大家报导的即是一套可以媲美《雷电威龙》的动作射击游戏——《迅雷威龙》(Baryon，暂译)。

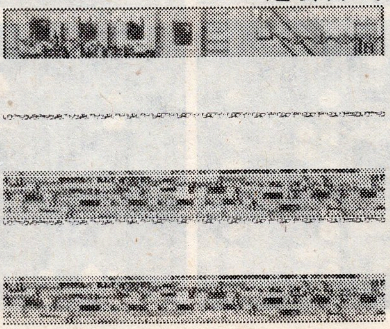
在画面方面，这套游戏细腻的画面令人眼睛一亮，看得出来制作小组的确是下了一番功夫。二至三层的快速卷动，让游戏的画面十分的丰富。多样型的各式敌机，以及各式武器将让你眼界大开；子弹有如散弹般在荧幕上爆袭开来，玩者的指上功夫必须有一定的水准才能对付大群的敌机。而玩者所驾驶的战机也不是省油的灯，如同射击游戏中的经典——《雷电》一般，我方的战机可以借由一些装备来提升武力，包括了两种主要武器：火焰炮以及激光枪，另外还有追踪导弹以及火力强大的直射式导弹。当玩者将武力系统提升到一定的程度以后，便可以享受到强大火力的快感；不过，如果玩者因此而对敌人掉以轻心，那么下场必然会十分凄惨。这套游戏的难度颇高，常常会出现子弹满天飞的情况，如果不小心观察荧幕上的每一个角落，一不小心就会被流弹打到。



高度的流畅性是这个游戏的另一个特色。在笔者 486DX4-100 的电脑上，这套游戏的流畅度几互让笔者招架不住，笔者索性将速度调至最慢，依然是十分的平顺。当众多敌机一起出现时，电脑丝毫不会呈现迟缓的现象，萤幕上的所有东西，依然会照着原有的速度飞行，当然，这也包括了会使人丧命的子弹。

关于操作界面，这套游戏支援了键盘、摇杆以及鼠标。当然啦！进行射击游戏的最佳拍档还是一支灵敏的摇杆，但鼠标与键盘的操作性也不错喔！而音乐及音效介面上，本套游戏支援了 GM + SB，这也是最佳的选择。在进行游戏时，你将可以听到令人感到兴奋的乐曲，以及各式的特殊音效。





这套游戏不单提供了单人的游戏模式，还包括了双人模式。如果你觉得一个人进行游戏时会有招架不住的感觉，那随时欢迎你携伴参加。

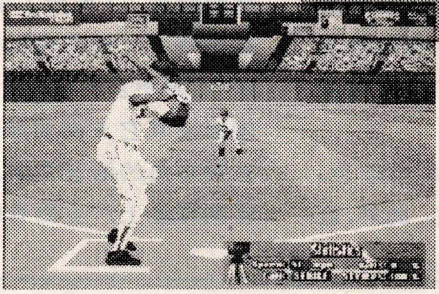
电脑游戏

燃烧的野球 V

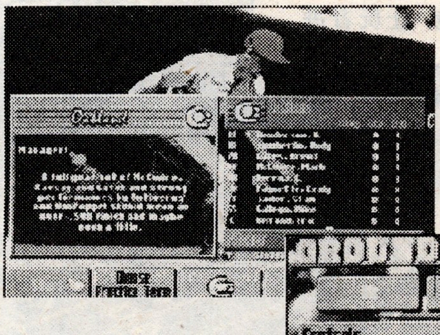
Hard Ball 5

ACCOLAND 对其经典棒球作品《燃烧的野球》系列的改版速度可以说是快得出奇，如今已经堂堂地迈进第五代了。一套棒球游戏能出到第五代，也可以算是一项创举，至少至今仍没有一套棒球游戏能与之抗衡。第五代依然保留了此系列的传统，着重于动作类型的游戏型态，而且在介面上仍旧保持了本系列的特色。换句话说，游戏的操作界面自从三代以来几乎没有任何的改变，这包括了各种选单、比赛进行的方式。





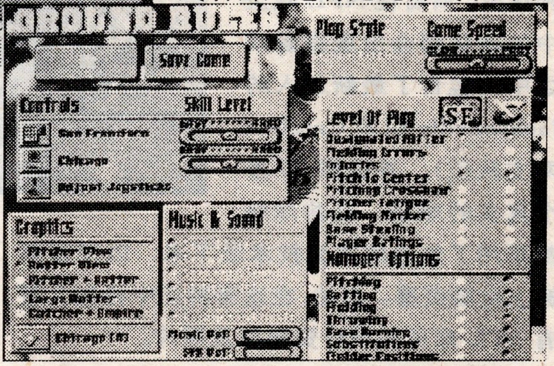
另外，如果你对四代还十分熟悉的话，你将会发现五代的比赛介面几乎跟四代一模一样，包括了那些巨大的球员、巨大的裁判以及巨大的棒球。人物的影像方面，依然是采用真人摄影的方式再加上编辑的，所以在球员动作的细腻度上，依然有不错的表现。在五代中的打击画面，你可以看到一个几乎与荧幕一般高的球员站在打击板上，这实在是蛮惊人的，至今笔者还没有看过有任何一套棒球游戏的打击手是做得如此高大；而打击手的动作细腻度上，也较第四代要来的流畅。

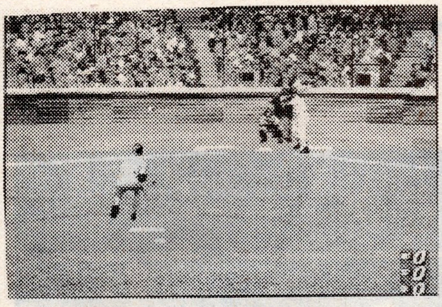


球路的变化性上，也作了不小的改进，我们可以很明显的感觉到，投手投出的球路较以前更为灵活，而不会局限于某一些特定的路线，这也使得打击的难度提高不少。简单的说，就是挥棒落空的机会增加了。

在以往几代中，都有提供打击练习的模式。这一代中也不例外，你可以尽情地熟悉各式各样的球路，并且学习对付各种球路的方法。另外，还加入了两个新的模式：投球练习以及全垒打计分赛。投球练习的模式，顾名思义，就是让你练习如何投出变化性大的好球。而比较特别的是全垒打比赛这一项，在这个模式下，你将担任打击手的角色，无论投手投出什么样的球，你都必须想办法将其击出，然后，程式会依据球击出后的落点予以计分。玩者可以自行调整球的次数，并且向自己的最高分进行挑战。当然啦！在这一代中依然保存了球季比赛以及立即比赛两种模式，玩者可以自行挑选攻守球队进行一场刺激的比赛；或是开始球季向冠军之路迈进。

在《燃烧的野球 V》中，加入一个新开发出来的策略模式引击，这将是此游戏系列最







大的一个改变。在游戏之中包含了超过 50 种策略资料：球员过去的历史，在每一季、每一个月、每一个星期中的表现记录，上一个球季的表现，以及其他各式各样的详细资料。在球员参数设定方面，总共设计了 10 项球员参数，对打者和投手的表现将会有不小的影响。

每一个球队，都拥有将近 40 名的球员，可以让玩者自由地编排出场的球员。此外，还加入了二军球员、选秀以及球员交易等功能。对于打击者的编排方面，加入了左右打击方式的选项，好让玩者在编排打击棒次时，能有多一点的选择以发挥球员的实力。

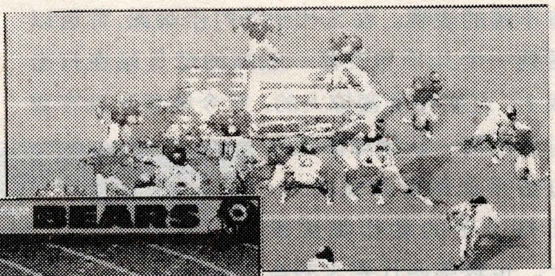
在圆形及音效音乐介面上，也有某些幅度的加强。据 ACCOLAND 的资料显示，《燃烧的野球 V》采用了第六代的模拟系统，因此在游戏中，我们可以看到更多不同的球员长相，以及更多的动画。而音乐方面的录音清晰度以及其它方面明显的增加了许多，尤其是在播音员的语音方面，这一次，你甚至可以感受到球场上产生回音的感觉。

电脑游戏

达阵’96

Madden NFL’96

《达阵’96》这游戏的核心，是采用 EA 的最新技术来设计的，靠着这套技术，我们可以轻易地从任何角度来观赏球场上的各种动作，这将提供一个更加真实的环境，让玩者进行游戏。





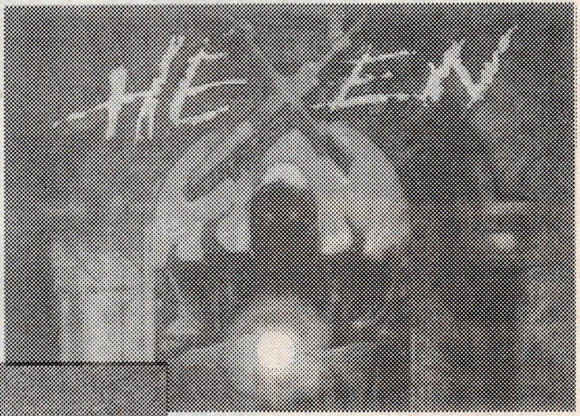
这套游戏将会提供实况转播的服务，会有一个播音员来播报球场上的各种情况。所有在 NFL 联盟中的球队都会出现在游戏之中（包含了最新加入的 Jacksonville 以及 Carolina 两支队伍），并提供 30 多个真实的球场。这些球场都采用了先进的摄影技术录下来，以便重新搬上电脑萤幕。当然，在这套游戏中将包含所有 NFL 球员的统计资料以及照片。

这套游戏目前虽然仍在紧锣密鼓地制作中，但因为所以说球员的动作都是采用摄影的方式录下来的，所有这将会是一个具有非常真实的动作的运动游戏。另外，此游戏中将包含 250 种以上的各式攻守阵型，以及 EA 有史以来最高级的影像以及音响重播系统。

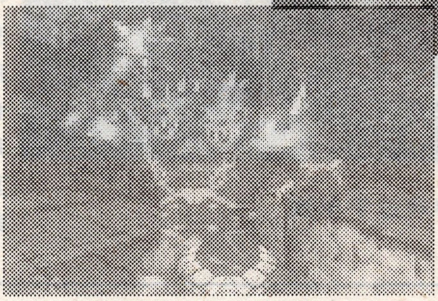
电脑游戏

异教巫师续战篇

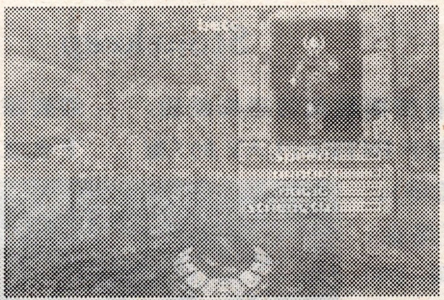
Hexen



ID SOFTWARE 在近日内又推出了一款新的动作类型的游戏。如果你曾经玩过《异教巫师》(Heretic)的话，那么你将会对这套游戏的游戏背景十分的熟悉。记得在《异教巫师》中，玩者所解决掉的头目——蛇骑士 D'sparil 吗？根据游戏剧情的发展，我们发现他只不过是三只蛇骑士之一。其他的另外两个蛇骑士，仍然不断地在世界各地制造混乱。其中的一个地方——Cronos 是由三个人类部落所组成的世界，这三个部落的领导都，为了使他们居住的世界重新恢复和平，他们决定要到第二号蛇骑士——Karox 的世界一探究竟，并试着恢复世界的和平。不过，由于某种原因，当他们进入邪恶的世界后却被分散开来，必须独立与邪魔奋战。

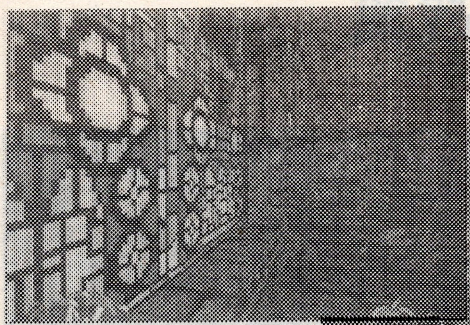


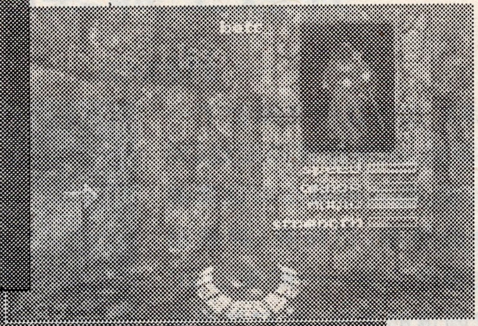
《异教巫师续战篇》(Hexen，暂译)这套游戏，依然采用了 ID SOFTWARE 所开发出来的 3D 立体视角系统，所以在许多地方仍然与《异教巫师》十分的神似，包括了向上以及向下看的视角系统。不过，在剧情的设定上，却与从前的游戏有很大的区别。当你踏入这个诡异的虚幻世界前，你必须先选择你所要扮演的角色——魔法师、战士或是牧师。这三种角色在游戏中，所经历的旅程、使用的武器以及能力都各有所不同。像魔法器具，而战士只能依靠传统的武器来攻击敌人，不过随着游戏的进行，每一种角色都可以获得更为强大的武器或是配备，以便应付越来越难对付的敌人。





这个游戏的另一大特色。是在于关卡的设计部分。以往此类型态的游戏，玩者都是采顺序式的进行游戏，也就是说，完成了一个关卡的任务后，再进行下一个关卡。现在“中枢式”的观念被采用，当玩者来到一







个“中枢点”，可以自由选择附近的分支进行游戏，而每一个分支，都关系着你是否可以解开这一层中的各式谜题，玩者可能必须在各个分支与中枢点间往返数次，才能解决一些问题。这个分法充分的解决了以往此类游戏过于单线式的缺点。

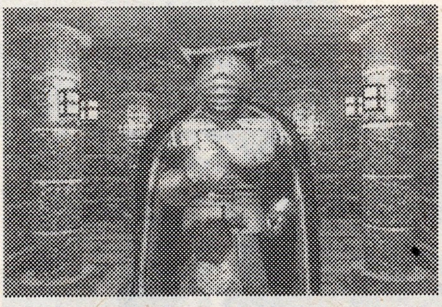
图形系统上也作了不少的改良，在《异教巫师续战篇》中，玩者可以看到更为丰富的背景效果，而这些效果都将直接影响到玩者游戏的进行，例如：地震、喷出的岩浆、破碎的冰屑等等。而多变化的机关，更让玩者不得不时时提心吊胆，以免被突如其来的巨石压成肉块。游戏音效上的表现也十分出色，风吹声、冰碎声等等，将游戏中的环境真实的用听觉的效果反应给玩者。

电脑游戏

魔石堡

Stonekeep

告诉您一个即将要面临到的恐怖经验，这个恐怖经验将来自于 INTERPLAY 的《魔石堡》(Stonekeep，暂译)。这个耗费好几百万美金、将近四年的制作时间、200 多位人力才完成的 RPG 大作，终于快要在玩家家中的电脑荧幕上出现了！



在此游戏中，玩家将需要深入某些黑暗的角落，包括一些危险的下水道，以及某些妖怪的地下城。在您接下这个探索任务之时，死神就已随侍在后了。只要一个不小心，它就会出现在您眼前……！

游戏中的 NPC 或是人形怪物均是用真人去扮演再拍摄而成的，因此真实度颇高，再加上地下城中绘制得栩栩如生的阴暗场景，相信当玩者在此游戏的地下城游走时，真得会有身历其境的感觉。

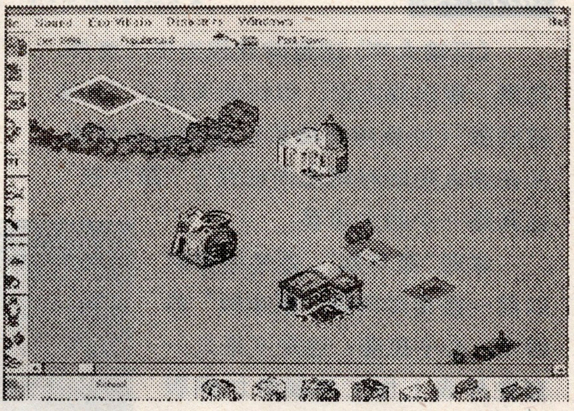




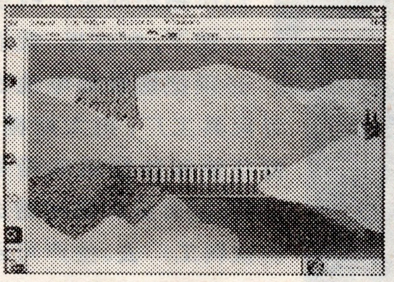
电脑游戏

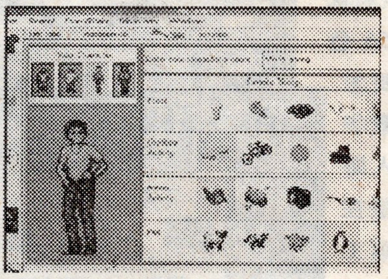
模拟小镇
SimTown

MAXIS 的游戏设计传统，就是不断地推出一大堆冠有“Sim”字头的游戏，而且每一套游戏都令人感到十分新鲜。这一阵子，MAXIS 又突发奇想，创作出一个很有趣的产品——《模拟小镇》(SimTown)。这套游戏，可以说是非常的特别而且可爱，为什么呢？因为它并不是设计给一般所谓的游戏玩家来玩的，而是针对“小孩子”来设计的。

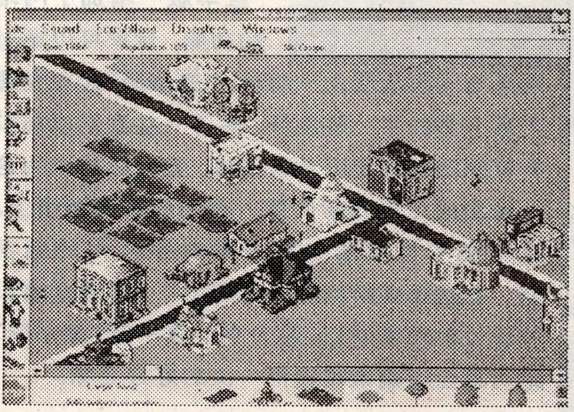


这套游戏有一个特点。没有任何的经济限制，也就是说，玩者可以不必顾及资金的问题





就可以满足盖房子的欲望。而且，无须顾及复杂的电力、水力、污染、交通等各式各样烦人的问题，因为小孩子根本不懂什么叫做“经济”、什么叫做“交通问题”，还有他们只对花花绿绿的东西有兴趣。所以，本游戏便以一些简单的方式来表现水资源、森林资源以及环境保护的重要性，并与这个小镇息息相关，有时也会出现一些令人发噱的“灾难”(如果那些事件能叫“灾难”的话)，让小孩子从游戏中可受到一些正面的教育。



虽然《模拟小镇》是设计给小孩子玩的，但是该具备的东西还是都有，诸如：房屋、道路、公共设施、商店等等。这几乎是一个立体版的积木游戏，孩童可以从众多的房屋形式中选出自己喜欢的样式。这里的房屋类型远远地超过《模拟城市》中所出现过的呢！而且都更加的精美。如果想看看房子的内部，看看房子的主人在家中做些什么事，只要在屋顶上点两下，则屋顶会自动掀开，让你看个够。

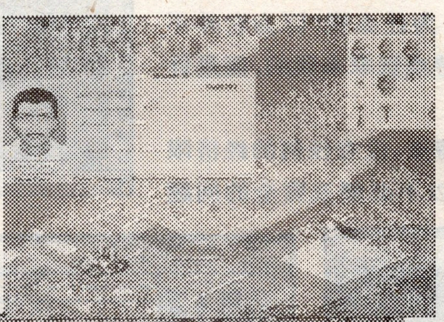
除了满足孩童们建立心目中理想世界外，还可以创造一个假的“自己”，游走于自己好奇心所创造出来的世界。在设定人物的部分，包括了输入自己的姓名、在家喜欢做的事情、喜欢作的户外活动、喜欢的宠物类型以及衣服的颜色、外貌等等。我们都知道小孩子具有十分丰富的想像力，这样的设计，将可以让他假设自己正居住在这样的一个环境中而自得其乐。除了“自己”之外，在这个小镇里还有一些其他的居民，而所有的人也都有喜怒哀乐的互动表现。而所有人物所说的话也十分简单，而且尽量以动作来表示该人物目前的状况以及心情。

电脑游戏

运输大亨豪华版

Transport Tycoon Deluxe

《运输大亨》这套游戏相当令人意外，在第一版出版之后，很快地又出了“外星殖民版”（外星球的场景），笔者没有想到，又在这么短的时间之内拿到了“豪华版”，这真是一个的大惊喜。

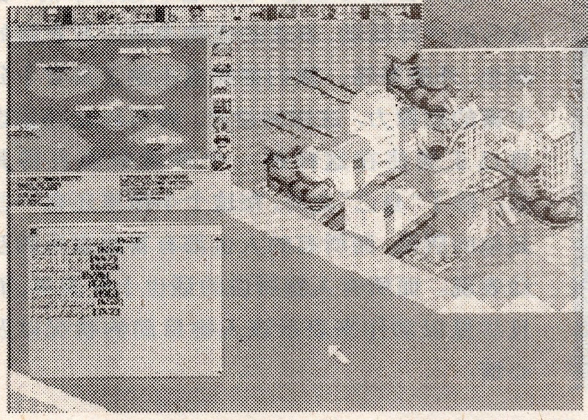


拿到“豪华版”，直觉地想到以前一些出过所谓“豪华版”的游戏，心中想着：这是不是又一套在外表上加工的视觉加强版游戏？事实上，这套游戏本来就已经是一套640×480×256色高画质呈现的游戏了，它要怎么再加工才能符合所谓“豪华版”的名称呢？一直到进入游戏，我才恍然大悟，它并不是在解析度上下功夫，也不是画工上加强，而是在场景上大加特加，包括寒带、热带、虚构场景等数十个场景，加上场景编辑功能，真的是想要玩哪里，就能到哪里了！



在“豪华版”中，场景的分类是以以下四种“气候”来分类的：温带气候、寒带气候、热带气候以及“玩具”气候。前三者都比较容易了解，例如在寒带气候中，玩家将可以看到一层厚厚的积雪；在热带气候中，黄土和沙漠是最主要的特征。但是何谓“玩具”气候呢？这真是一大噱头。在玩具气候的场景中，我们平常所见的建筑物和道路都变成了玩具积木，交通工具都变成了玩具车和玩具飞机，而工厂呢？玩家要运动的，不再是一卡车一卡车的煤矿或石油，而是一卡车一卡车的可乐或棉花糖了！我们所熟悉的生产线也不同了，在这里，我们必须把塑胶和电池送到玩具工厂，把太妃糖、棉花糖和沙糖运到糖果工厂，把可乐和泡泡糖送到饮料工厂去。生产可乐的地方是可乐喷泉，生产电池的地方是电池农场，生产棉花糖的地方是棉花糖森林，多么有趣的联想呀！





《运输大亨豪华版》除了在场景上千变万化的加强以外，在其他若干地方也有与前两版不同之处。例如：“豪华版”增加了网络的功能，玩家可以通过网络与同事或朋友一起玩。“豪华版”还在交通工具上多加了一些设计，多了一些我们以前没有看到的新车型以及新飞机，直升机也成为这一版交通工具的新伙伴。在与对手的竞争上，又增加了买卖股份和并购对手公司的新功能。在这么多新功能的出现之下，不管您有没有玩过前两版的《运输大亨》，这一套“豪华版”绝对适合运输策略迷再一次的好好品味。

电脑游戏

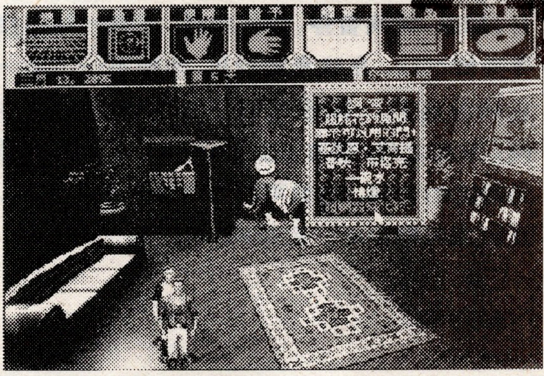
地狱之吼中文版

台湾松岗电脑

《地狱之吼》又回来了！不过此次再回来的不是原来的外文版，而是由台湾松岗公司改成的中文版了！



我们知道《地狱之吼》游戏中的世界，已是未来的一个极权统治世界。主角两人，在莫名其妙间，就变成了背叛政府而遭追杀的叛徒，为了解开为何会被追杀的秘密，两人开始了他们走在刀锋上的冒险历程。



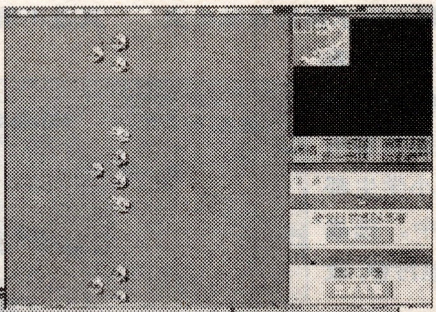
另外，《地狱之吼》中也动用了许多知名的影星跨刀参与演出和幕后配音的工作，使得此游戏更具吸引力。只是游戏中人物的一举一动并非由真人亲自演出，而是根据该人物的模样再以动画软件模拟绘制而成，虽然感觉上人物的嘴部表情和肢体动作有些僵硬，但幸好对话的语调上充分掌握了抑扬顿挫的气氛，因此还很具临场感。

电脑游戏

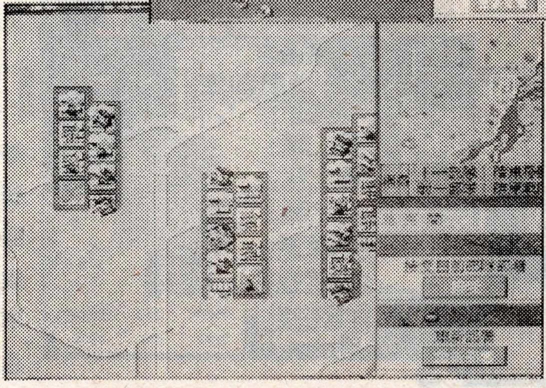
烽火沙丘中文版

台湾松岗电脑

设定在未来世界的战争战棋游戏相当多，而《烽火沙丘》是其中的一款，而现在这款游戏已被松岗中文化了！



《烽火沙丘》有相当多的战争状况，从组成一系列二十几回合的攻防战争，到短短五回合紧急的突袭战斗，每个任务都各具特色，都是玩家军事调度能力的考验。有些特别任务是抢滩或是渡河去攻击敌人，这就非常具有战术与战略的思考层次，究竟要分散兵力去占领重要地点，还是要集结兵力去搜索、消灭岸上的敌人。还有敌人的兵力部属在何处？重要据点是不是有重兵驻扎？这些都是部队前进作战时，要先考虑的重点。

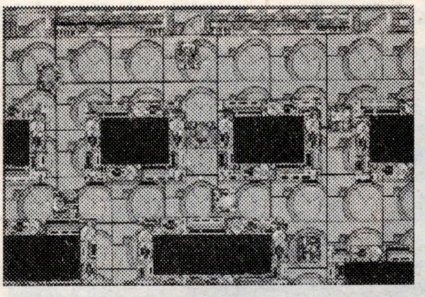


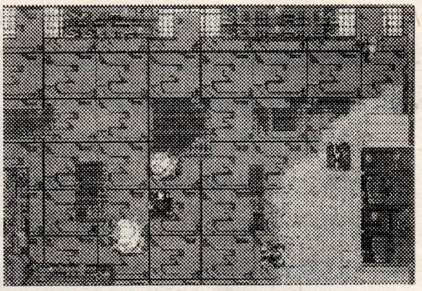
相信你已经准备好要进入战争火线中了吧？在《烽火沙丘》中你会找到充满火药味的战役，让你打得痛快淋漓！因为成败就握在你手上，毕竟打赢敌人的滋味是没有任何东西可以取代的！

电脑游戏

沙场风景

台湾莎莉公司





这款由莎莉公司所自行研发的2D射击游戏，系采用640×400的高解析度模式制作。游戏的进行方式很简单，只要使用键盘就可以操作了。而且除了有数十关的关卡攻略外，更可以双人协力作战。玩家们一方面要保护我方的堡垒不被敌方的坦克炸毁而导致Game Over的惨剧外，也要随时小心敌方坦克冷不防地从你背后偷袭。

另一方面，在敌方的坦克中还有一种宝物车的设计，只要将宝物车击毁，地面上就会出现六种不同的宝物。除了增加坦克火力、加台、加速、时间暂停、炸弹以外，还有一种摇控导弹的设计。在这套游戏里，炮弹不一定是一直线前进的，你还可以控制炮弹的行进方向。除此之外，我方坦克的炮台也不是一直都是固定的方向，炮台可有八方向的射击方向，且坦克与炮台不一定是同一方向。

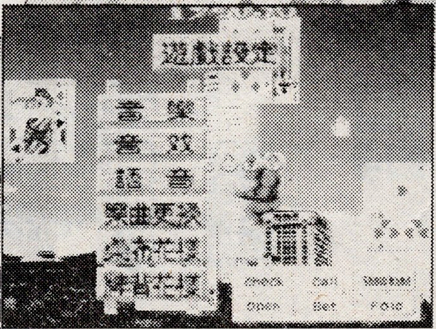
电脑游戏

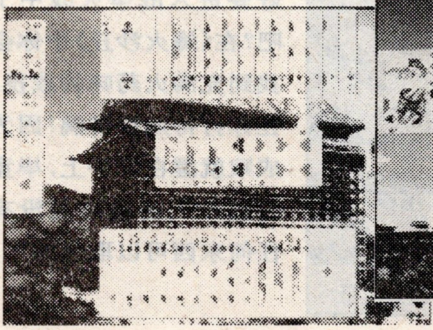
政治扑克

台湾松诠资讯

又一次轰轰烈烈的选战开锣了！三党四派、精锐尽出，琳琅满目的诉求沸腾在秋冬交替之际，选民必须睁大眼睛来看清每一个候选人的嘴脸(虽然结果都是一样)。每一位国民都很辛苦，上至总统、下至小学生都陷入一场政治扰嚷之中。选战一结束，劳民伤财、遍地污秽，政治闹剧于是乎又再次地搬上国会殿堂，想想真是不值得。







不过现在这里也有一场新的争战要开始了，只不过这次不是要与花大笔大笔钞票挥霍的选举拜拜，而是转战至松诠资讯出品的《政治扑克》中。在此游戏中，玩者可由“步步高升”、“牌七”、“梭哈”、“21点”等四种扑克牌游戏中选择新的战场，只要能在最短的时间内打倒敌人，就能成功迈向执政之路喔！只不过是当电脑扑克王国的总统罢了！

幽魂 完全攻略

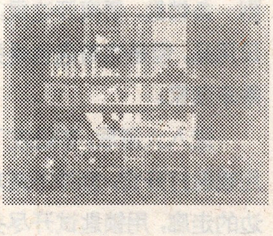
游戏类型：冒险　　文/笑生
制作公司：Sierra On－line

Sierra 的近作 Phantasmagoria，是一个以高容量(7 片光碟)推出的冒险游戏，故事情节充满着浓厚的悬疑及恐怖气氛，特别因为这个游戏是由真实数码画面所构成，当笔者在玩到游戏中某几个部分的时候，也不禁被眼前的逼真影像吓了一跳。

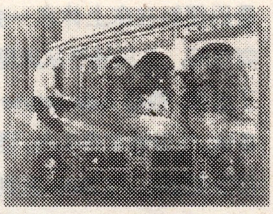
其实，笔者亦已经把这个游戏当作一套电影看待，相信这也是游戏广受欢迎的原因，执笔时这个游戏已经在 Internet 的全球排名榜上进占第 10 位，作为一个冒险游戏，这个名次已经是十分之不错了，喜欢这类型游戏的朋友，一定不可以错过这个作品。这故事讲述一对夫妇 Don 和 Adr ienne 刚搬进一所上百年历史的古老大屋，离奇怪诞的事情一件一件接踵而来，玩者扮演 Adr ienne 在这所大屋中探险，把这些事件的背后原因找出，并将这只幕后黑手消灭，而游戏的情节是被安排在 7 天之内进行的，当完成了第 7 天要做的事情后，亦表示完成了整个游戏，现在就向大家介绍这个游戏。

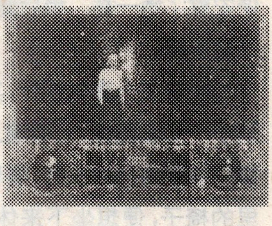
Day 1(Sunday, Oct 16, 9:00AM)

游戏开始时，是 Don 和 Adr ienne 一起吃早餐和闲谈的片段，其后，在荧光屏下方用光标选"Exit"，Adr ienne 便会站立起来，右边的墙前摆放了一个框，打开它后，拿去一盒火柴，画面左边是一间储存食物的房，进入后，开了头上的吊灯，查看一下地毯，发现了通往地窖的入口，并尝试打开这个锁，可是并不成功，便离开食物房。

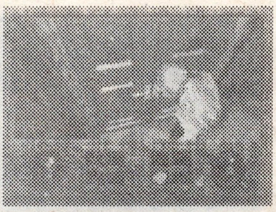


向下方行到了另一个画面，之后前往左下方到了饭厅，查看一下壁炉，在炉边取走一枝拨火的铁棒，之后向下行，看见了一面镜子，Adr ienne 仔细看过了这面镜子，最后便离开饭厅，回到厨房后，再次进入食物房，开了吊灯，便使用铁棒撬开了地板上的锁，地窖的入口便被打开了，尝试进入地窖内，然而地窖是一片漆黑的，便先燃点起火柴，再用火柴点亮了梯旁的油灯。

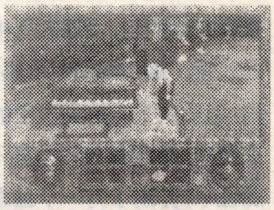


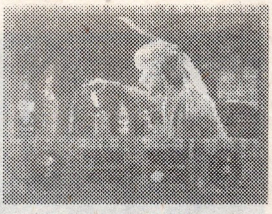


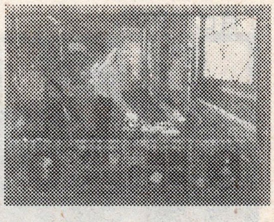
到了地窖之后，在地上拾起了锤子，便可以离开地窖，再离开食物房，这时再次前往饭厅，之后向右行便会进入这间大屋的大堂，走近火炉边，发觉火炉旁边有一份报纸，便拾起了它，现在要向右方行，之后再向右上方进发，进入了一条走廊，尽头有一扇门，便尝试打开它，却原来是锁着的，便只好返回大堂中。



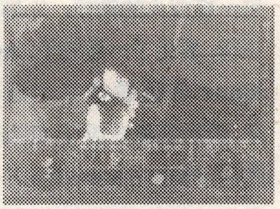
这时候向右行，这里有一座钢琴，搅动了琴右面的把手，便奏出了清脆的乐曲，在钢琴的右面是有一个木柜的，在柜中取了最细的一樽酒，木柜右方有另一道门，试试打开它，原来也是上了锁的，之后便前往右方，到达了另一个画面，沿梯子便行上了二楼，进入右面第一间房，这是 Marie 的睡房，在右面的柜上取走一副算命用的扑克，接着向左行走到窗旁的梳妆桌，打开抽屉后取得一封信，原来是 Marie 写给情人 Gaston 的，按荧幕下的"Exit"，再离开这房。



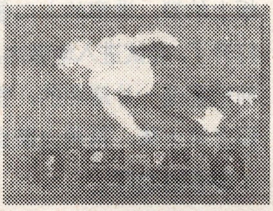




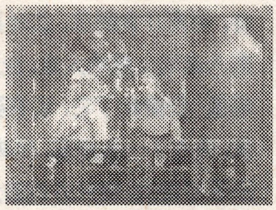
之后进入左方 Carno(大屋的前主人)的房间，前往左下方到了梳妆桌前，打开桌上的盒，查看了里面的指环，床右边放着一个木柜，打开它后检查了里面的烟盒，

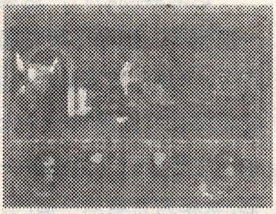


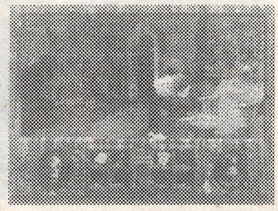
最后便躺在床上休息一会，突然间，几只怪手从床里便了出来，抓着 **Adr ienne** 的身体，吓得她花容失色，怪手很快便消失了，**Don** 来到后便安慰了她一番，稍后离开了这房间。



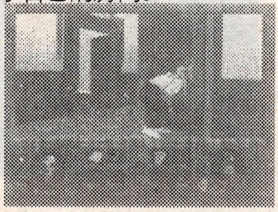
现在要一直向前行，其后到了一间收藏室，对着墙上的镜子望望自己的仪容，看着这里的椅子，便想坐下来休息，却原来是通了电的，再查看留声机，发现是损坏了的，于是便离开，进入左边的黑房后，原来 **Don** 正在忙于装修，向他问问进展如何，他会说不要再骚扰他，之后便离开。

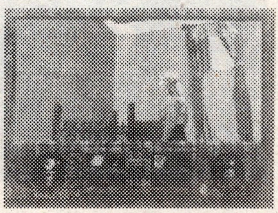




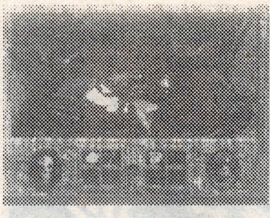


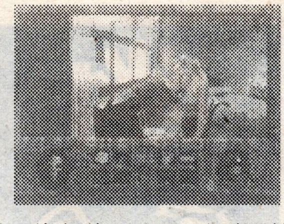
右面是通往三楼的楼梯，这时要前往三楼，到达后，查看右边的门，发现匙孔中藏着一条门匙，再向左行进入幼儿室，拿下框顶的小熊布娃娃看看，才知头部是断了的，然后向下行走到房中的角落，看见一些古怪的东西浮在空中，用手接触后也猜不透是甚么，于是便离开，在走廊往下行，到了另一个画面，然后向左行，再向右行，便到了自己的房间。



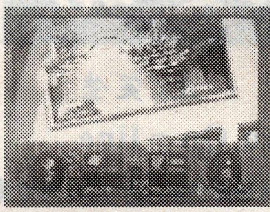


现在要打开床右边的柜子，再取去 **5** 元钞票，窗口旁的电脑是开着的，便把它关了，之后便离开，向左面行进入了画室，走到近窗口红色的椅旁，发现背后放了一座有龙形标志的摆设，然后向左行，仔细看过两幅画后便离开，返回黑房后，发觉 **Don** 仍在工作，便问他要不要协

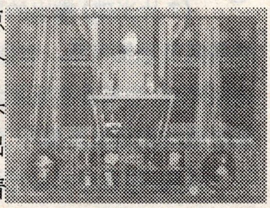




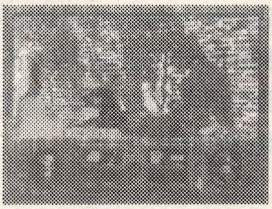
助，他会说不需要，这时要前往大堂，再从楼梯右边的正门离开大屋。

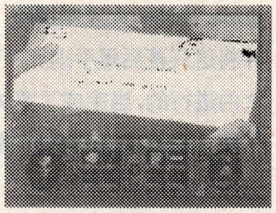


有两点需要特别提一提的是，大堂正门右面放了一座算命机，每天都会对 **Adr i-enne** 的运程作出启示，第二点是在画面的左下位置，有一个椭圆的标志，如果玩到毫无头绪的时候，按下它，它便会说出一些提示，对完成这游戏有着很大的帮助。



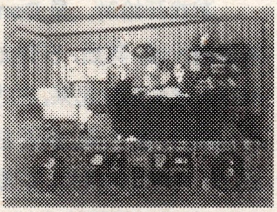
离开大屋后，向下行便会见到自己的车子，现在要驾车到镇上去。到达后向左上方行去，遇到一只恶犬乱吠，便打开邮箱看看是谁家所养，原来屋主名叫 **Malcolm**，之后返回了汽车的位置，再向右上方前往市镇，想进入右边的古董店，但原来今天休息，这店铺左边是地产经纪的





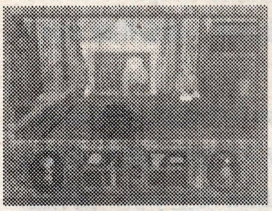
铺位，便进入其中。

Adr ienne 的大屋便是在这里购买的，由于屋中有些门是锁着的，便想向这位经纪取回锁匙，要向他追问，直至他容许 **Adr ienne** 自己找这些锁匙，**Adr ienne** 于是便在框中搜索，最后找到一条锁匙，便离开这里，向左行，本想进入杂货店买些日用品，但是这商店也是关了门，最后向下方行，稍后便乘车回家。



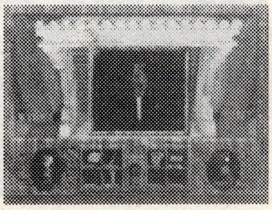
进入大屋后，前往左下方，到了木柜右方的门前，试用锁匙打开它，但并不成功，再向左下行，进入画面较右边的走廊，用锁匙试开尽头的门，终于成功了，原来这是

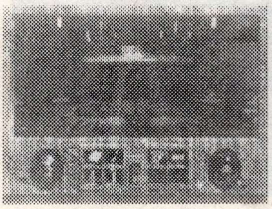
图书馆，翻阅桌子左下角的杂志，发现了其中一页是报导 **Carno** 在剧院的表演的，之后走到远处的书桌前，取走



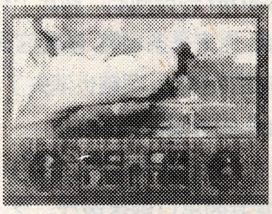


桌上的雕像，再打开抽屉，拿了 **Carno** 的信，内容是关于 **Carno** 要找寻一本魔法书的。

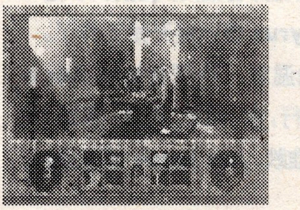


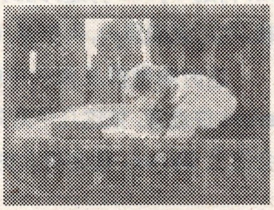


之后，走到房中的壁炉前，查看这个壁炉，意外地将其中一块砖头推跌了，通过这个空位，看见了后面原来是间小教堂，便想想有什么法子进入，检查一下物品中的雕像，发现雕像上有一个掣，按下去后，（把雕像放到荧幕下右边的椭圆标志上，再移动雕像，便会找到这个掣），原来雕像是把开信刀，使用它把壁炉上的砖块拆出来。



进入了教堂后，走到神坛前，翻看这里的书，原来是关于 **Carno** 的家族历史的，再打开木盒，突然间，一阵绿光从箱中射出，飞向二楼的黑房，**Don** 一声大叫，**Adr ienne** 便赶往二楼去，发觉 **Don** 被某些东西击中了头部，却并无大碍，而这天所需要玩的部分亦已完结。

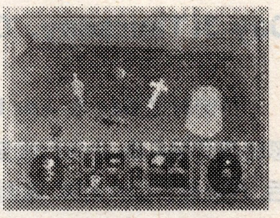




Day 2(Monday，Oct 17，10:00AM)

Adr ienne 是位作家，游戏的开始是她正修改自己的稿件，**Don** 怒气冲冲地走到她面前，质问她为何还未买 **Drain Cleaner**，**Adr ienne** 便打算到镇上购买，到了大堂后，楼上忽然传来一些音乐，便前往二楼收藏室，原来音乐是由留声机发出的，关了留声机之后便离开。

稍后乘车子往镇上去，进入古董店后，便看看玻璃框中放了什么饰物，看见了一个很精美的十字架手饰，便自然会向老板娘 **Lou** 查问，原来价钱相当昂贵，于是便离开，再到地产经纪那里，但他这时候却无暇招呼 **Adr ienne**，便只好离开，进入杂货店之后，向老板 **Harve** 说要 **Drain Cleaner**，使用 **5** 元购买了。



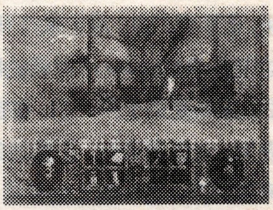
之后他会透露 **Adr ienne** 的大屋有很多鬼的，并会说出 **Malcolm** 知道更多关于这间大屋的事，因为他小时候曾在此屋住过，之后向左行，再向下方行，便会见到一



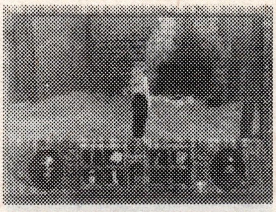


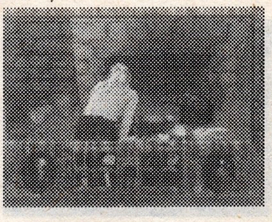
个木桶，看看墙上的告示，原来桶中是些免费的猪骨，按“**Exit**”离开了放大画面，便在桶中取了一块骨头，之后便离开。

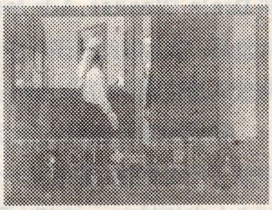
再到古董店，向 **Lou** 查问多次（**7** 次），她便会说出关于 **Malcolm**、鬼屋及 **Carno** 的事，之后离开，并乘车子回去，落车后，前往右面的谷仓，进入后，前往左方的木栏中，一只猫忽然跳出来，**Adr ienne** 吓了一跳，之后向下行，看见地上摆放了一些东西，细看下，原来是煮食用具，便怀疑仍然有外人在这仓库中居住，**Don** 这时候也来到了，看到食具后，当然也很生气，最后两人先后离开了谷仓。



Adr ienne 回到大屋后，便到二楼去，将 **Drain**





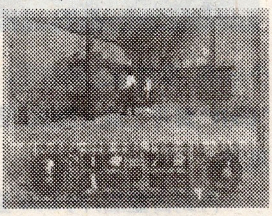


Cleaner 交给在黑房内的 **Don**，他对 **Adr ienne** 却很凶恶，显得十分不寻常，而 **Day 2** 所有要玩的部分变完结了。

Day 3(Thursday，Oct 20，12:30PM)

开始时是 **Don** 和 **Adr ienne** 在草地上野餐，**Don** 忽然感到很头痛，会先行回去休息，**Adr ienne** 收拾东西后，走近最右边的大树，遇到一名少年 **Cyrus**，他就是住在谷仓内的人，他会说他的母亲 **Harriett** 正需要协助，现在通过右面的门口，到了另一个画面，先向下行，再向左行，便到了仓库。

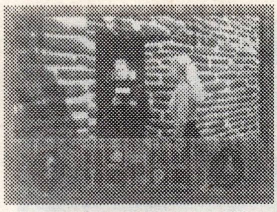
原来 **Harriett** 被卡在木栏顶，**Adr ienne** 便沿梯子爬上栏顶，拿了墙边的长柄叉，把右面的滑轮拉近，再用滑轮救了她，检查最木栏顶的洞穴后，看见一口钉子，便用锤撬了它出来，之后爬梯子回到地面，两人会恳求 **Adr ienne** 收留，**Adr ienne** 最后雇用了他们打理大屋，之后向左下方行，再和二人闲谈，稍后离开谷仓。

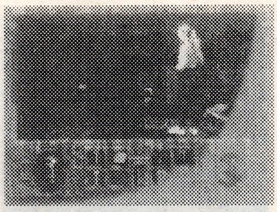


这时候要返回大屋中三楼上了锁的门前，将报纸放在木门下，把打子插入匙孔中，令锁匙跌下来，再拉出报纸，便取得门匙，用它来打开房门，再向右行进入了房内，这便是 **Malcolm** 小时候的睡房，拿起柜顶的书，阅读过后，原来是关于歼尸的，在窗前眺望，见到森林中有一间温室，之后便离开，正想回自己的房，忽然听见幼儿室传来的哭声，便入幼儿室看看，椅子竟然是摇动的，还听到摇篮曲的歌声，但很快便消失了，这的确是闹鬼屋。

之后便返回自己的房间，检查了窗旁的电脑，从荧幕上的字中看见了"**You Have Danger**"的字样，十分之不吉利，莫非是什么凶兆?其后离开大屋，乘车到镇上去，要前往 **Malcolm** 的居所，希望可以打听到更多关于这大屋的历史，把骨头给了门口的狗吃，再把木门打开，敲门后，照顾 **Malcolm** 的护士 **Ethel** 会出来，她会拒绝 **Adr ienne** 的探访。

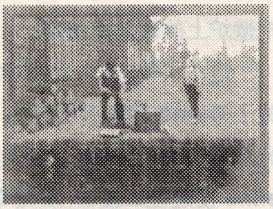
再次敲门，这次把 **Malcolm** 的书给她，便可以进入屋中，和 **Malcolm** 详谈后，却找不到重要的线索，便乘车返回大屋，下车后，又再次和 **Don** 发生争执，很明显，**Don** 的性格已经和以前完全不同，而 **Day 3** 亦就此完成了。





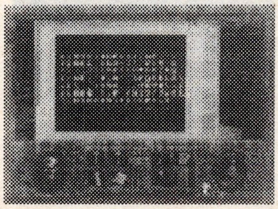
Day 4(Friday，October 21，7:00AM)

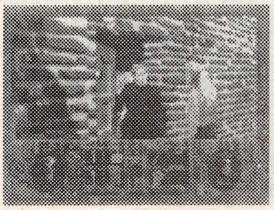
其后，**Adr ienne** 要离开睡房到二楼去，进入 **Carno** 的房间后，向左下行，看见桌上有一件闪亮的东西，原来是条项链，拿起它后，竟然听到一男一女的对话，对话完结后，项链也消失了，离开后，前往大堂，向 **Harriett** 吩咐要做的工作。

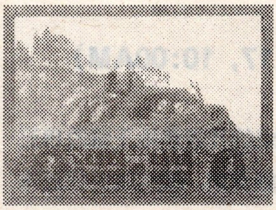


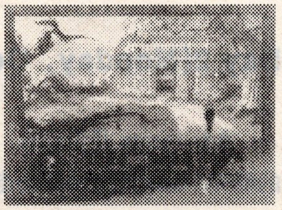
之后向右下行，再从左方的出口到达饭厅，之后到了厨房，向 **Harriett** 查问了森林中那间温室，然后把算命扑克交给她，她便会替 **Adr ienne** 占卜，似乎运程麻麻，之后回到饭厅，从左边的后门走到外面，行近 **Cyrus** 旁边，见到他玩弄着猫儿，便教训了他一顿，然后返回屋内，再折返，**Cyrus** 便已经开始工作了。

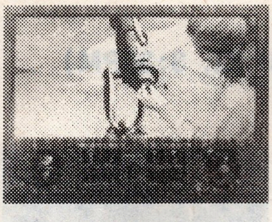
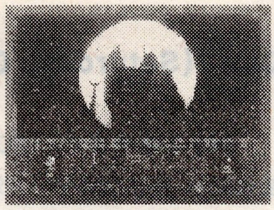
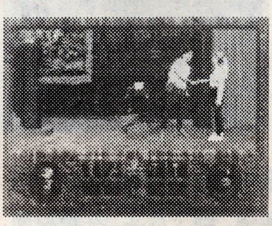
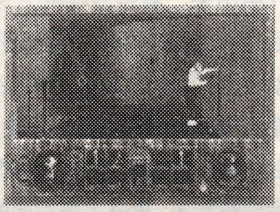
这时向他提及树林中的温室，他便会协助 **Adr ienne** 往温室，依这几个方向行：东、西北、西南、东南，便会追上 **Cyrus**，他会将大树推跌，**Adr ienne** 便可通过，





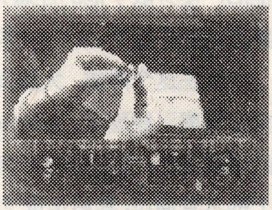




一直向右行，在路上拾到一块镜片，最后，进入了小屋，之后向右行，查看一下花盆，竟发现一具尸体，死者是在温室中打理植物的 **Hortencia**，之后向左行，在地上拾起一把铲刀，突然间，**Hortencia** 的被杀影像竟重现眼前。

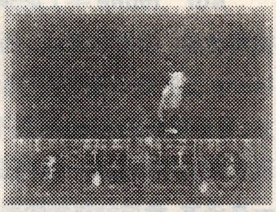
其后，检查附近的望远镜，再把拾得的镜片入回望远镜上，刚可以望到大屋屋顶的窗口，之后便由沿路离开，返回饭厅后，再到大堂，便和梯旁的电话工人 **Mike** 谈起来，之后到二楼去，正想到三楼的时候，**Don** 会从黑房中走出来，迫 **Adr ienne** 把 **Harriett** 赶起，到了三楼后，再到顶楼，用锤将门口对面的墙拆毁。进入后，原来是一间密室，指细看过油画，再打开左边的箱，取走了心口针，并看过项链及 **Marie** 的日记，箱的左边有一个古怪的木架，看过后便离开，返回大堂时，**Don** 和 **Mike** 正发生争执，就这样，便完成了 **Day 4**。



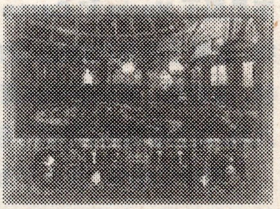
Day 5(Friday, Oct 21, 8:30PM)

开始时出现的片段是 **Adr ienne** 眼睛流出了血来，气氛愈来愈紧张，现在要检查一下电脑，在荧幕的字中又见到了"**Get Out**"和"**Do Not Trust**"等不利的字，这时前往顶楼的密室，看看右边的镜子，看到了 **Leonora** 的被杀过程，**Adr ienne** 被吓傻了，回到收藏室，再看看镜子，又看到了 **Regina** 的被杀过程。

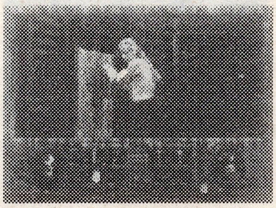
到了大堂后，**Cyrus** 忽然来到，叫她立即到谷仓，到达后，**Carno** 的魂魄竟然来临，他很希望 **Adr ienne** 可以将恶魔消灭，其后，返回大屋后门外面的空地上，行近水池后，看到 **Sofia** 的倒影，再发现猫儿已经被杀，之后返回饭厅，看看镜子，又看见 **Victoria** 的被杀过程。

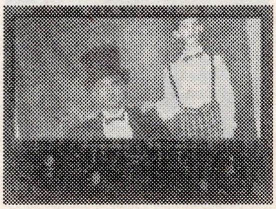


现在要进入地窖中，忽然传来了妇人的哭泣声，便看看究竟从何而来，先向西北，再向北行便进入了一间小室，可是却并无发现，之后便离开，再在其中一个啤酒桶上见到一名女子的被杀过程，稍后进入了大堂，听到了一些音乐，却不知从何而来，到了三楼的画室后，发觉有龙形标志的摆设曾被人移动过，开了它上面的鞏，便发出了龙形的光线及射到墙上。

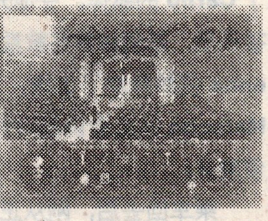


查看这幅墙，原来墙背后是可以通过的，操作右边的升降机，便到了二楼，左边的墙上有一个暗格，打开后，才知外面是 **Marie** 的房间，拾起前面地上的烟头，之后拉动左边墙上的杠杆，便可进入 **Marie** 的房，按一按墙壁便又返回秘道中，向北行会见到另一架电梯，便乘坐了电梯。





抵达后，向右上方行，发现前无去路，之后，尝试向下前进，稍后，进入了剧院，向下方行走到表演台前，再通过左边的门口到了化妆间，打开木柜，在帽的右旁找到 **Carno** 及 **Malcolm** 的相片，再看看墙上的海报便离开。



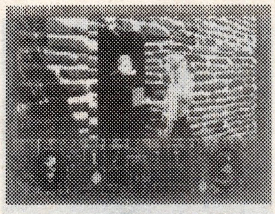
这时候走近了台中央的木椅，细看下，看来是一件刑具，突然间，**Adr ienne** 看到自己坐在这刑具上的可怕影像，之后向下方行，从剧院的大门离开，回到大堂，**Don** 已经熟睡了，**Adr ienne** 也回房间休息，**Day 5** 也完结了。

Day 6(Saturday, Oct 22, 9:20AM)

Adr　ienne 早上醒来，便前往大堂企图游说 Don 搬离此屋，但并不成功，而 Mike 也在这时侯来到，Adr ienne 此时进入图书馆，再进入教堂中，打开神坛上的木盒，看看里面的书本，可是不大明白，再前往右下方，却发现右面的墙后面有一条密道，进入后，向下行，沿着走廊一直进发，最后会找到两副棺材。看看棺材上的名字，原来是属于 Marie 和 Carno 的，使用铁棒橇开这两副棺材，查看了两具尸体后，便向左上方前进，再找到三副棺材，查看后，原来是分别属于 Carno 另外两名妻子及女儿的，之后便离开，回到了教堂，最后返回大堂。

再到二楼去，进入了 Marie 的房间，看看窗旁的梳妆桌的镜子，竟看到 Carno 的脸被烧伤，接着房中出现的是 Gaston 和 Marie 亲热的影像，而 Carno 从秘道走出来，把 Gaston 捉去了，之后，要离开这房间，离开时仍听见 Marie 的说话声，这时候要前往大堂，向 Mike 就 Don 的无礼而道歉。



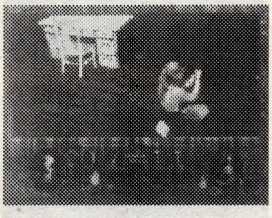


稍后到谷仓去，进入后向下方行，原来 Harriett 母子正准备离开，需要多次游说他们留下，可是并不成功，便只好离去，现在要驾车到镇上去，到了 Malcolm 的居所后，开了木门，敲门后，Ethel 便会走了出来，将 Malcolm 相片交给她，稍后，Adrienne 便进入了屋中。

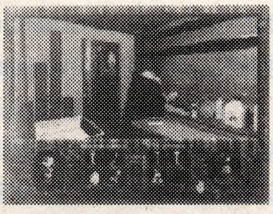
接着出现的是漫长的电影片段，Malcolm 会把 Carno 生平的事迹都说出来，原来 Carno 邪恶的性格是由找到一本魔法书所开始，来自魔法书中的恶魔占有了 Carno 的躯体，令他先后杀了几名妻子和女儿，他被杀后，恶魔被锁在教堂内的木盒中，可是却给 Adrienne 偶然释放了出来，现在正占据着 Don 的身体，Malcolm 并且会讲出对付恶魔所需要用的物品，最后便离开。

乘车回去后，刚从正门入大屋，Mike 已经把电话修理好，正准备驾车离开，却被 Don 偷袭及击倒，而 Day　6 也就此完结了。

Day 7(Saturday, Oct 22, 3:30PM)



Day 7 是有多于一种方法完成的，现在把其中一方法介绍出来，看过开场的片段后，到大堂去，再进入剧院，开动台上右边的放映机，便可以看到 Carno 被火烧的片段，之后进入化妆间，在地上的衣服中找到一个雪人公仔，稍后到教堂去，再进入墙后面的秘道，到了尽头，在棺材面取了一条十字架项链，之后便离开，这时候要到黑房去，长长的片段便开始播出。



Don 已经被恶魔完全支配，正企图谋杀 Adr ienne，当她的颈部正被捉住之际，要立刻将旁边桌上的一樽液体倒到 Don 的脸上，这其实是一樽酸液，便趁着这个机会，拿去了桌上的魔法书。

Adr ienne 始终也被 Don 捉住，接着出现的是 Don 把 Adr ienne 绑在表演台的刑具上，正准备将她处决，在最危急的关头，Adr ienne 拿出了雪人布娃娃，交给他后，便分散了他的注意力，Adr ienne 于是立即将刑具上的把手拉下，大力一挥，Don 头破血流，返魂无术。

就在这个时候，大屋发生了强烈地震，原来 Don 体内的恶魔已经现形，Adr ienne 要立即从门右边墙背后的密道逃出，之后向右方奔跑，看见前无去路，便使用头上的水管通过，其后走进了一间房，便立刻用门左方的木条闩了门，再向西南逃去。

最后，走到一张石桌前，把魔法书放在桌上，Adr　i-enne 便会开始翻看，稍后需要在桌旁的尸体上，拿去一个护身符，再从物品中取出它，放到书本上，之后，需要用心口针，在自己的手指上割下去，把鲜血滴在书上，稍后再将十字架放到书上，Adr　ienne 便会念出咒语来，恶魔最后当然是被消灭，而整个游戏亦就此完结。

笔者对这个游戏是感到满意的，要谈的也许是自己的双倍速光碟机有些过时，在某些电影片段出现的时候，有跳格和声音不连贯的情形，但这又何妨，因为这个游戏令笔者着实过了一把瘾，忘却了诸多烦恼，其乐无穷啊！

王子传奇

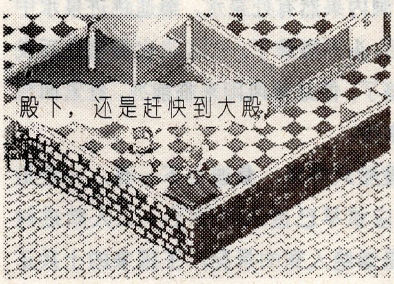
完·全 电脑游戏 攻·略



塞西利亚城

桑迪是塞西利亚王国王子，这一日晨起听侍女说道父王正在大殿候着，不知为了什么，好像不太高兴。

下了楼在走道上撞见行色匆忙的魔法师布莱恩，言谈之间语多闪烁，躲进房里做实验并吩咐门口守卫不准任何人进入。守卫转述房内有极不稳定的魔法材料，且随时可能发生爆炸，难道布莱恩正进行不可告人之事？



我不认识路啊！

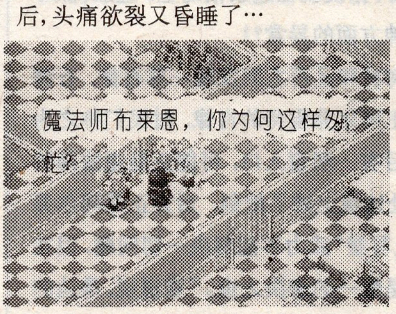
厨房侍女看到布莱恩今早对着王上耳语几句后，王上即大发雷霆。地牢里有名士兵含冤叫道，他只是走进布莱恩全神贯注的用水晶球占卜，莫非真有不明究里的勾当?!

一楼大殿见过王上并被训斥一番之后，示意桑迪到练兵房找军事长奥尔练剑，上楼在练兵房找着奥尔时，才发现身上没带兵器。向军备房门口守卫拿得钥匙后，于军备房内靠窗的箱子里拿到一把铜剑。名为练剑，岂料不堪奥尔一击，被抬回房间休养生息，王上与众人摇头离去后，正好趁机睡个回笼觉。

这一睡可真不含糊，直到半夜，但见那布莱恩溜进桑迪房间，继而立于床前施法将桑迪逼出宫外…

海量之村

桑迪醒转时已置身于一民宅内，床前站着村长马文和女儿康妮，另有一名大汉面可，桑迪跟三人说了一会话后，头痛欲裂又昏睡了…



再度醒来时，卧榻之前只剩下康妮，听她说小小的索柏岛上只有海量之村，村内也只有几户人家，此村虽然是塞西利亚王国的领地，但由于商业不发达，很久没有船只靠泊。桑迪心想，布莱恩

本法师…内急…

图谋篡位，必须设法尽早赶回王宫。

起身向村长道谢并请求帮助回到王宫，村长反倒要求桑迪先帮一个忙，由于村人安迪的病情不稳定，希望桑迪代为前往村子北边的森林深处，由一些树上摘回十来个红色果实好稳住安迪的病情，因顾虑桑迪不熟悉此岛，特别吩咐女儿康妮同行。

二人出了村子往东北方向进入森林，林内有不少怪兽乱窜，所幸由树上采下的红色果实不仅能恢复体力及法力，还兼具有解毒的功能，二人疲惫时也可掉头回村长家里稍事休息。

将红色果实交给村长时，村长记起以前常有一位魔法师来村里购买粮食，他或许可帮助桑迪回到王宫。康妮表示幼时曾见过这位魔法师，并答应一同前往，村长特地打开西侧的门，并交待说西边的野兽比东边多，务须小心为要，二人于是朝着村后的农地西侧的栅门出发。

村内遇到诗人菲利斯提到，传说塞西利亚王国的开国君主于建国后不久即过世，王国还一度因而混乱，至于死因则众说纷云，有一说是因为他杀人无数，自己每每忆及便不寒而栗，终于日久成疾，加之疯言疯语道是常有鬼魂缠扰，终致疯癫而死。有鉴于此，于是他的儿子，亦即继位的国王便将他安葬在一处极为清静的地方，据说就在这索柏岛上。这般说来，桑迪的祖先还有精神方面的异常?!

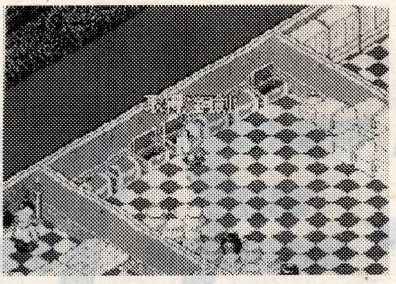


能否先买个保险？

往西北方向在树林和乱石之间发现一尊石像，石碑上记载着是开国国王阿尔弗雷特的肖像，村民们称之为王者之像。石像背后有一洞窟入口，可能正是魔法师的住处，洞内惊见一处地板上插了把剑，后方正是阿尔弗雷特的坟墓，石棺上写着“武力不能解决一切问题，但在某些时候却有可能是惟一的解决之道。”难道说，桑迪的老祖宗早已领悟“自古以来就有黑道”的道理?

桑迪上前拔动剑柄时，霎时间天摇地动，像似触动了机关，果然在洞窟尽头发现有面墙渗进光来，桑迪撞开墙壁后到达一处群山环绕的幽静胜地，前方不远处有户民宅，二人推开门后惊见一具白骨，看来已经死了很久，似乎正是魔法师的骸骨。

桑迪打开屋内箱子时突然冒出一阵绿色轻烟，箱内则有记事簿一本，钥匙一把及纸一张，这张纸是魔法便条，写着传送讯息，魔法钥匙是用来开启传送的工具，桑迪在屋子角落找到传送点，二人于是利用它回到村子的西侧门前。



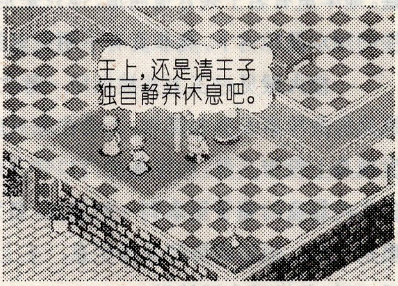
只能打开一个哦！

怎么会忽然间有点头晕?康妮的父亲或许知道原因吧，村长细听原委后表示，那绿烟正是诅咒，不医治的话可能捱不到一个月，他交待桑迪先到北方洞窟内的神圣之浸泡三两天以舒缓因诅咒而造成的病症，村长则协助利用魔法便条传讯息到王宫请人来此接回桑迪。

跟村民一一道别后，桑迪随着康妮由村外越过森林来到一处洞窟，洞内果然有处泉水。桑迪跳进泉水中浸泡三天三夜之后，头不再晕了。二人走出洞窟之后发现天色骤然间变暗了，像是暴风雨来临前兆，赶紧回村里看看是否有人来接。

码头上有两艘船只停靠，桑迪心下一喜，一定是父王派来的人，应该早已进入村子了…二人踏进村子，映入眼帘的是惨绝人寰的景况，王国来的士兵正大肆杀戮村民，桑迪与康妮联手奋力击溃一千兵众后，康妮责怪桑迪是祸身，若非父亲利用魔法便条也不致全村遭劫，康妮誓言要报屠村之仇，说完话后即忿而离去。

桑迪回头审视尸首，那带队之人竟然一息尚存，答称接获军令前来屠村，由于有消息说此村有人冒充王子，



女仆留一个下来吧…

正打算密谋造反…桑迪出示王上御赐项链证明身份，并将事发经过详细说给里昂将军明了，里昂闻言表示愿为王子效命，协助桑迪重返王宫。

二人来到码头时只剩一艘船，另一艘大船被康妮驶开了。桑迪怀着哀伤与复仇之心，与里昂乘船展开归乡之旅，在驶向塞西利亚大陆途中遭逢暴风雨，船只终告搁浅…

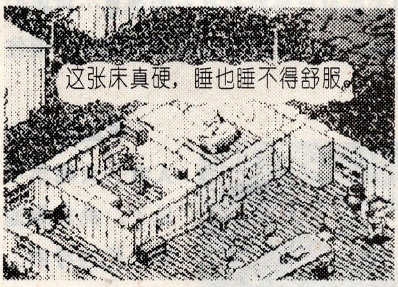
安罗迪村

二人不醒人事倒卧在沙滩上，桑迪掉落一旁的项链被一人拿走…之后，有父子二人前来拯救桑迪和里昂…

苏醒时竟睡在旅店中，下床探询后方知被旅店主人亚瑟父子所救，亚瑟也是此村的村长，他瞧出桑迪身中诅咒，说道西方的洛姆尔村有位叫玛雅的女祭师，她应该可以解开诅咒，村长并提到国王驾崩，听说是染上急病…

村长儿子表示应该感谢亚佛列，是他通知村长父子前往救了二人，据说亚佛列是个拾荒者，有副怪脾气，既然能知道二人罹难地点，那么，项链可是他拿走的?!待会儿得前往南方的沙滩附近去找找他。

村民们都很和气，有户人家专售玻璃制品，而这些玻璃瓶全是他的妻子苏珊所制作，他们的儿子科林说起亚佛列倒是信誓旦旦表示他不会偷东西，原因是亚佛列自己的东西已够多了；另有一名退休矿工法兰克说是亚佛列以前也住在村内，但因偷了华特村的宝石，闹得两村不和，法兰克之所以退休，据称是因为矿坑里的蓝水晶不值钱了。



免费的就将就吧!

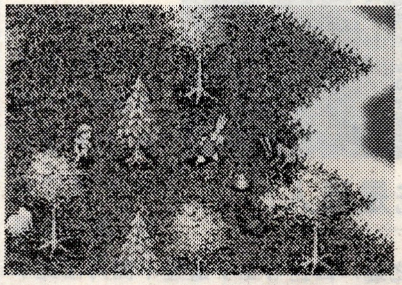
由村子西方走到村外，瞧见一人被恶霸打伤在地，桑迪拿了个红色果实救了他，此人名唤柏宾，说是村民向他借钱不还，还把他打成这模样…跟着他到他家中坐坐竟然走进了旅店?!难道会是村长的另一个儿子不成?听口气又不太像…柏宾进而表示，此后在村内投宿旅店或买东西，只要报上他的大名，村民们就不会收取费用。

桑迪半信半疑步出旅店去求证，但村民们一听到柏宾的名号，率皆答称店中物品皆已售罄，或者索性不作生意了。这似乎有点蹊跷，还是小孩子老实，科林提到柏宾常带着刀子找人借钱，全村上下无一不讨厌他，难道柏宾一直在撒谎?科林强调柏宾被打伤是因为他在村中横行霸道所致，村长的日记里应有记载他的所有恶行…

回到旅店在房间内找到一本村长的日记，科林所言不假，日记上清清楚楚的记载着柏宾的一言一行…里昂按捺不住遭受戏耍的忿怒，狠狠地教训了柏宾一顿，继而将他拖出村外…

洛姆尔村

这一趟路程还真远，所幸各路口都设有路标指引才不致误入歧途。



村长彼得兼营魔法物品店，指点出玛雅住在村内北边的小屋，并要桑迪赶紧去找她。

初尝战斗滋味

小屋内果真找到玛雅，她一眼看出来都是请求解咒的，将二人引至屋外后，依例要桑迪先回答一个问题，桑迪力求玛雅先行施法解咒之后，玛雅问起桑迪的身份，桑迪据实以告但玛雅似乎心里存疑，她竟然表明是魔法师布莱恩的女儿…所幸里昂一旁作证，玛雅乃表示要随行以查明真相。

三人与村民闲聊时，由田里一位农人史提芬口中获知，数天前有个男人从北方来向他购买粮食，买妥后又急忙的走了，他是个中年男子，因为用黑布将全身包裹住，所以相貌看不清楚；另有一名猎户希尔斯则表示，他在北方森林打猎时，看见一个山洞好像被什么封住…莫非那山洞与黑衣男子有所关联?!

魔法山洞

山洞位于洛姆尔村北方，洞口果然有道魔法屏障，在这种偏僻荒野何以有此魔法?玛雅施法顺利解去屏障，她并且意识到洞穴之内有众多魔法怪兽，提醒桑迪和里昂



多摘一些留着吃…

多加留意。

除了魔兽之外，洞窟内也有不少珍藏宝物。三人往洞里深处一探，竟然撞上魔法师布莱恩……布莱恩不由分说施法将女儿玛雅送出洞外，随即召唤出一群魔兽，这下子，桑迪和里昂只好并肩力战群魔…布莱恩魔法耗尽落败后，玛雅又跑进洞内……



祖先是黑人?!

布莱恩说出当日使用水晶球时，看见军事长奥尔被杀，这种景象已出现过多次，他心里虽着急却苦无解决之道，因担心王子遭逢不测乃出此下策，之后就只身潜逃到此了。如此说来，水晶球所显现的景象。莫非是预言军事长奥尔有朝一日将为王子桑迪亲自手刃?而奥尔才是真正的叛逆者?!

布莱恩要玛雅继续协助桑迪，临走前请布莱恩占卜项链的下落，布莱恩表示可能是住在艾曼达城的马太所为，他是有名的侠盗，但已痛改前非金盆洗手，他可能知道一二。听布莱恩的描述，马太的头发是棕色的，发型古怪，时常穿着黑衣，这般模样相信不难找到。

还是先去了解一下亚佛列偷取宝石的事吧!

华特村

旅店的房间内有位冒险家阿范查夸称有什么问题都可找他，桑迪问道有关柏特国王驾崩一事，阿范查表示这件事有点奇怪，每个国家的元首驾崩后必然会举办盛大的丧礼，但这次却没有，而且国王驾崩的消息也不在当天宣布…阿范查又提到山贼收藏物品的山洞就在大陆的东北方…

村长专售武器，问他为何与安罗迪村不和时，村长说道此原本有一颗代表丰收的红晶石，这种红晶石是十分稀有罕见的，但是不久前却不翼而飞，而当天亚佛列又来过此村，所以村民们都认定是亚佛列所偷取。



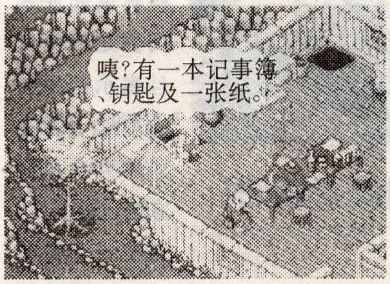
撞开它就是了

村长的儿子彼斯表示曾见到亚佛列走进屋里，但无力阻止，对于桑迪的追问显得颇为不耐。

村人摩根盛赞彼斯是个做大事的好材料，他的妻子美宝则常听彼斯提到他家后面的那棵树旁碰见过鬼…桑迪由于从未见过鬼，乃拖着里昂和玛雅前往见识见识。

绕过村长的武器铺往屋后村林查探，尽头有处树根的泥土颜色有点不同，桑迪伸手到树根的泥土堆里竟然取出失窃的红晶石…敢情偷红晶石的正是彼斯?!正所谓家贼难防…

岂料彼斯矢口否认犯行，将红晶石还给村长后，村长欣喜若狂的奔相走告村民寻获红晶石的消息…村民们都相信是彼斯找回的，只有旅店女老板独具慧眼，但住宿费并未打折优待…



先把尸骨埋了嘛

羊圈里的主人有一头绵羊不见了，央求桑迪等人代为寻回，免得遭野兽生吞活剥，这只绵羊叫小胖，应该走得不远…果然在村口附近发现小胖，可是越叫他越走远，回头再询问羊的主人时，他才说明小胖的习性，当叫唤他时，小胖会立即掉头反向而行…桑迪三人七手八脚的才将小胖成功的赶回羊圈里，主人为了表示谢意乃致赠五十个铜币…这个钱赚得真辛苦…

离开村子后，在东北的山洞里找到一把贼王之刀。

海滩

亚佛列的小屋位于大陆的南方，华特村的红晶石既非他所偷，自当还他个清白。亚佛列为了感谢代他洗脱罪名，故而说出由两具"尸体"上捡到的项链已卖给艾曼达城的富商丹尼，这下还得了，万一被有心人士取得项链，那王室就危险了。

艾曼达城

城内居民口耳相传，说是富商丹尼在最近才发迹，突然间富裕起来。武器铺里碰到一位剑士诺曼，他原是富商丹尼的近身侍卫，因在无意中知道了丹尼的一个秘密，结果遭到解雇，桑迪问他是什么样的秘密时，诺曼反倒不开口了。

酒吧的侍应生说道，只要给诺曼一点酒，要他扮狗也不难…是吗？赶紧到吧台买一瓶酒给诺曼送去。诺曼将酒喝下后表示，丹尼之所以这几年会富裕起来，暗地里倚靠着一个组织…醉啦?!看来诺曼的酒量和酒品都不怎么样。



啊…没看清楚啦!

走出武器铺瞧见街道上有几名乞者，自从柏特国王逝世之后，不知因何王宫里忽然间课收重税，当乞丐虽然有一餐没一顿的，但至少不用为缴税伤神。有名乞者开口要十个铜币后再告知有关丹尼的事，桑迪将钱递给他时顺口问道要如何才能进入丹尼的家，乞者表示最近听说丹尼家要填仆人，恐怕唯有如此才混得进去吧。

透过丹尼家门口女仆的引见，终告顺利沦为…仆人…女仆请示过丹尼后回头要桑迪等人迳自去找管家，管家自然会安排工作。见过管家后，说是要去书房整理书桌下的书本，这些粗重的话儿当然得非里昂莫属；玛雅被分派到厨房帮忙；桑迪则落得到地窖中的杂物房打扫…跟着管家到地窖时桑迪注意到一间房里收藏有宝箱，管家说是主人存主收藏品的所在，如此说来，项链应该藏在房内才是。

桑迪被管家带至一房间收拾垃圾，望着一地排列齐整的垃圾，桑迪三两下就全"抓"干净了，无意间在角落的木桶旁拾获一把仓库的备用钥匙，桑迪心想，不如趁今夜溜进收藏室偷回项链吧…之后，管家又吩咐桑迪到厨房端晚餐，甚至亲自将桑迪带至厨房，厨房里碰到玛雅，她表示有话待会儿到房里再说。桑迪依主厨吩咐将菜端至饭餐交给女仆之后，回到地窖的房间里休息。

由于取得仓房的钥匙，三人乃商议趁半夜时再溜进收藏室…半夜里，桑迪被里昂和玛雅唤醒后正准备潜入库房，岂料一出房门但见一怪人由库房走出，三人赶至库房时只见标着项链的箱子已空空如也…莫非是被方才的怪人偷走了?!赶紧回房吧，免得被发现时横生枝节。



坐好！会翻船的！

隔日一早，三人议定项链既已不见踪影，还是辞工走路吧，临走前先在库房里搜括一干可以带走的物品。上楼向管家辞工之后这才步出富商丹尼的宅地。



到底谁才是恶霸呢？

昨夜那怪人究竟会是谁呢？布莱恩所说的马太不正是徘徊在武器铺旁卖东西的男子吗？发型真够怪的…马太倒也够爽快，说是项链就藏在城门附近，三人亦步趋跟到城门时，马太猛然间脱去一身黑衣，露出一身的肌肉…昨天夜里的怪人正是马太没错…他虽犹作困兽之斗但终不敌三人，马太求饶说是有苦衷，将桑迪三人引至家中后说道，由于王子即将登基，所以王宫要徵收大笔税金，他因无力缴纳，如今妻女皆已遭捕入狱，因而不得不行窃以赎回家人。

里昂提议设法救出马太的妻女，马太闻言当场允诺届时必然归还项链。桑迪心下不由纳闷，何以会有另一个王子登基呢？不如到王城调查吧，也顺便打探马太的妻女究竟被囚于何处。

塞西利亚城

甫一进城即赫然惊见康妮伙同另二名男子立于城门，康妮瞧见昔日率兵屠村的里昂，禁不住满腔怒火意欲雪仇，经由桑迪一番解说之后，怒气方才稍歇。经由康妮引见才知男二名男子一为革命组织的首领，人称勇者韦列；另一人乃战士希诺，希诺说道马太的妻女必定是被囚禁于科华斯监狱内。

韦列表示要前往救出人质，不仅指出监狱在东南方且语多闪烁…韦列率同康妮和希诺离去后，桑迪不由心生怀疑，利华斯监狱不是明明位于西南方魔法山洞的附近吗？看来必须捷足先登才是，那位所谓的勇者似乎对项链十分感兴趣。

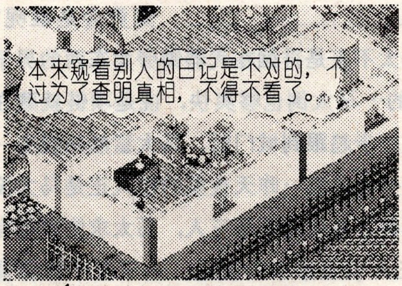
里昂表示要先找出入王宫的方法，只好分头行事，相约在艾曼达城会合。里昂离去一，解救人质的重担也就顺理成章落在桑迪和玛雅的身上。

城内居民提到，加税是军事长的建议，这项决策不但害得民生疾苦，百业衰退，尤有甚者，军事长奥尔根本不把任何人放在眼里；也有谣传说，王子因为患病所以迟示登基…

科华斯监狱

桑迪为了勘查地形，于监狱后方找到一把乌金手爪和一把大地之斧。

进入监狱后，迎面围拢上来一群狱卒，看来，桑迪和玛雅是比韦列一行人早到了…击溃所有狱卒后，于牢房内寻获一把监狱钥匙，正当要打开牢门救出马太妻女时，韦列夥同康妮和希诺赶来了…韦列扬言要夺走钥匙，康妮和希诺总算看清他的真面目而阵前倒戈，协助桑迪和玛雅阻挡韦列…

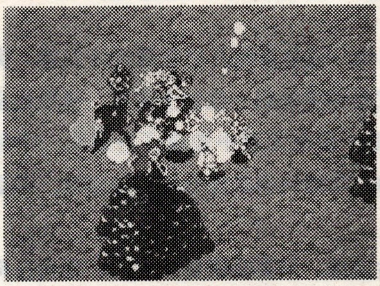


这叫必要之恶？

韦列落败后忿而离去，康妮和希诺决定襄助桑迪重整王室，康妮并誓言要手刃军事长奥尔，于是四人护送马太妻女回到家中。

艾曼达城

马太每次偷得的东西都交给好友代为销脏，幸好特别吩咐要保留项链。马太的好友叫李察，住在安罗迪村，据称只要说出“你不是人”的暗语，李察就会将项链交给来者。马太说话时，桑迪惊觉到窗外似有人窃听，但其他人表示并未察觉，会是桑迪反应过度吗？

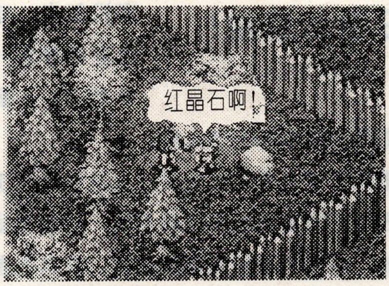


这一团够乱吧？

安罗迪村

李察就是杂货铺的老板，桑迪吞吞吐吐的说出暗语后，李察表示方才有个男子说了同样暗语，项链已交给他了…如果桑迪的估计正确，该是韦列吧？！

村长亚瑟提到有个叫黑色信念的组织成立，似乎与魔法有关。很多人议论纷纷，说是黑色信念组织正在王城举行祭礼，言者无不露出惊怖的神情…有此盛会自当前往见识。



证明没有色盲！

塞西利亚城

城内有座新建的祭坛，桑迪等人混进人群之中瞧他个究竟…施祭之人自称是黑色信念副主席基思，他先说

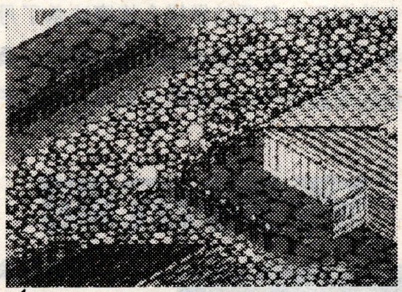
明黑色信念组织成立的宗旨，并表示主席安东尼因病未能出席，帮而成立大会就由他主祭。

基思施完祭后请出王子致词…桑迪见状将康尼三人拉至角落，这时，祭坛上的基思宣布黑色信念已在各村镇设立了分会，欲入会者可以到艾曼达城的总会申请…桑迪闻言心下一振，若能混入组织内部，或许可以到些许线索。

艾曼达城

总会门口的士兵似乎很不屑黑色信念组织，说它以前只不过是个地下组织罢了，而今连比利将军也得看他们的脸色；这儿以前有比利和里昂两位将军，里昂有一天接到军令就率领部属不知去了哪儿，一直没有回来…

文森是黑色信念总会职员，桑迪一行表示要申请入会后，文森解释说黑色信念的会员分为普通会员、初级研究员和高级研究员，听说只要取得稀有的魔法材料就有机会晋升为高级会员，桑迪心想，若要找出线索，恐怕得设法先提升为高级会员了…但是，魔法材料究竟是何物品?又该如何取得呢?



知道苏武的辛苦了吧?!

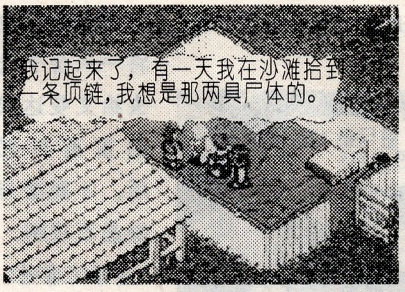
另一名职员说溜了嘴，表示主席存放的有关魔法材料的书籍就在楼上书库内……二楼食堂的女仆不明白基思的食量何以如此惊人，每餐饭后还得拿一份到房间里吃?!另一个则称，时常听到基思在房间里自言自语……

桑迪用计骗走书库前的士兵后潜入书库，房间当中发现几本与魔法有关的大部头书，其中的“魔法材料大全”上记载着稀有材料劲风叶。很多人以为劲风叶是劲风岭上的树木所生长的树叶，其实是有机物的腐朽细胞加上魔法力量所产生的变种植物，这些细胞最好能长期受魔法浸渍，而这种植物则具有保护、改变形态，固本培元和延年益寿的功效。黑色信念组织对这种药村需求量很大，而这些年来也只有魔法师玛非能成功的研制出来。可是他自己也以毕生的功力加上一双腿做药引，作出了重大的牺牲…

下楼向基思询问劲风叶之事，基思允诺若能找到就可成为高级研究员；文森虽不知魔法师玛非的研究室所在，但表示可以问问玛非生前的好友，据说玛非的好友就是华特村分会的主持普顿，他应该知道才是。

华特村

原来各村镇中原先锁着的屋子都是黑色信念的会址…普顿先是坚持不会把老朋友的遗物交给任何人，康妮诳称桑迪的母亲患了重病急需魔法的力量才能根治，结果说得普顿一把鼻涕一把泪的给了支研究室钥匙，至于研究室的所在，普顿只道是那个…什么地方分会里面…



请这样?真是的!

既然如此，那就往那个…什么地方的分会去找吧。

洛姆尔村

分会后方的小屋用钥匙打得开，铁定是玛非的研究室了，屋内有个箱子锁得牢牢的，不如再回头去讨教普顿吧。

华特村

普顿说箱子是他和玛非共同研究的，若要开启魔法锁就必须用三种晶石做成凸镜，之后再让阳光透过三块水晶的透镜，才能将锁破坏。



这是威胁还是恐吓?

依普顿的说法，蓝色的晶石可以在矿坑内开采到；另外有一分会的负责人有一条绿晶石制成的项链；至于红晶石则是十分稀有的…红晶石倒

不难，应该可以向华特村村长商借得到…没想到开个箱子还得折腾半天。

村长很讲义气，二话不说就借出红晶石。冒险家阿范查听人说坟墓附近有个怪人，可是桑迪等人在坟墓周边逛了老半天也无所获?!只有坟场北方的山洞里找到一把狼头剑；乱石之中找到一把光明之剑；另外在海岸边上拾获三瓶圣水。

安罗迪村

分会负责人的确有条绿晶石项链，他要桑迪先帮他将一只合子送去给艾曼达城的富商丹尼后，才要赠与绿晶石项链，这有何难呢?



供不供膳宿？周休几日？

询问退休矿工法兰克如何才能采得蓝晶石，不意法兰克竟以两千铜币要出售采购工具，工欲善其事，必先利其器，花钱买得铁铲、工人凿和安全帽后，这就前往村子东北方的矿坑了。

法兰克还交代说，采了蓝晶石后别忘了拿去琢磨，否则就一文不值了，幸得法兰克妻子提醒，科林的母亲苏珊可是个中的一把好手。

蓝水晶矿洞

虽然明知矿洞之中藏有强劲的魔兽，但军事长不也说过“哪个地方不死人”吗?所以为了采得晶石只有勉力为之了。

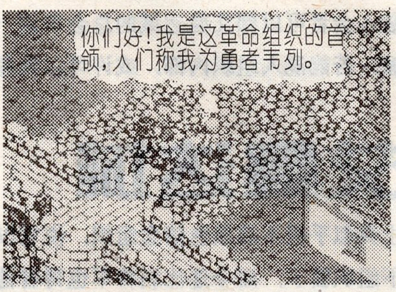
到了矿洞内部终于见到矿壁上闪闪发亮的蓝晶石，将所有的开采工具全交由希诺装备妥当后，就由希诺独自进行采矿的工作，不一会儿已采得近十块蓝矿石。

安罗迪村

将蓝矿石托由苏珊魔成跟红晶石一模一样的晶石，众人到旅店休息一晚后，隔日就拿到巧夺天工的蓝晶石了。

艾曼达城

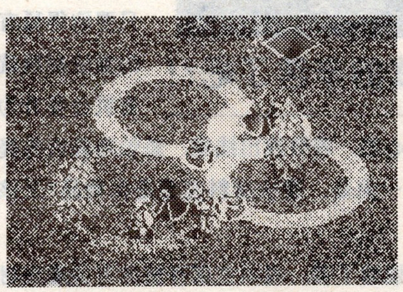
透过富商丹尼家的女仆通传将盒子交给丹尼，丹尼打开一瞧竟然装的正是绿晶石项链…而且，丹尼在一阵把玩过后也告气绝身亡…



那是人们瞎了眼…

桑迪抓了项链往屋外走时，迎面撞上安罗迪村分会负责人卡伦，原来是卡伦利用这条项链做媒介施魔法杀了丹尼，原因是丹尼吞了他利用黑色信念魔法诳来的钱…桑迪小心地挖出项链的绿晶石…还好半路上没有打开盒子…

洛姆尔村

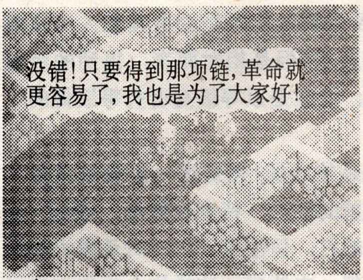


跑出圈外的算淘汰！

回到分会后方的小屋后，桑迪和希诺将屋内的箱子抬出屋子，便用三块晶石再藉由阳光的照射，魔法锁终于开了，箱内有本记事簿…桑迪翻阅后发现记载的都是一般的魔法咒语…最末一页夹着片树叶，应该就是劲风叶了…有了劲风叶就可以成为高级研究员，揭开黑色信念组织和王室之间的秘密也就为期不远。

艾曼达城

桑迪一行进入总会将劲风叶拿给副主席基思，基思显得异常兴奋并兀自往里走开…四人跟着上了二楼一窃究竟，走上西侧的楼梯后即听闻基思于房间内请出安东尼主席并献上劲风叶…原来假王子就是安东尼利用劲



很多政党也是这么说的

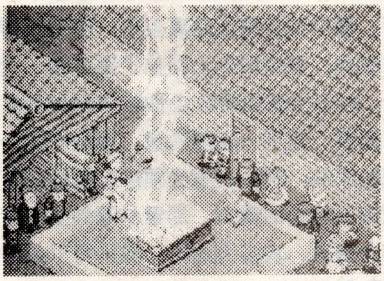
风叶所变身的…桑迪按捺不住想冲进房去，玛雅适时施展催眠咒并将桑迪抬离开总会…

桑迪醒转后想起与里昂相约在此城会合，料想里昂应该已想出进入王宫的方法，四人决定先在城里找找看。

一行人于城门口瞧见里昂气定神闲的伫立着，他背后则有一堆木桶和木箱…里昂想出的方法就是要桑迪等人躲进木桶和木箱中，再静待搬运粮食的工人一起搬进王宫里…里昂表示有事要找魔法师布莱恩，相约在王宫内再会合…里昂离去后不久，搬运粮食的工人就来了…

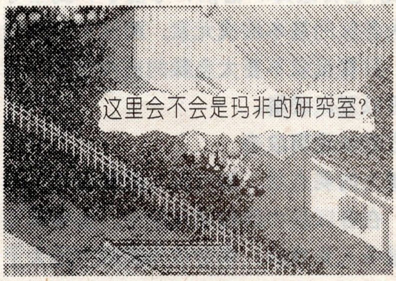
塞西利亚城

桑迪等人爬出木箱木桶后，已成功混进王宫内，但却发现偌大的王宫居然不见人影?!照理说现在应该是筹备假王子登基庆典最繁忙的时刻，这情形是有些奇怪。



烤乳猪大赛?!

四人下楼来到大殿时，大殿里早已聚集了一大群人，仔细一看，原来是韦列率人前来抢夺劲风叶，正与安东尼、基思和奥尔一伙人对峙着，桑迪决定暂且先不露面，待双方人马体力与魔法消耗些许之后再趁机杀出…



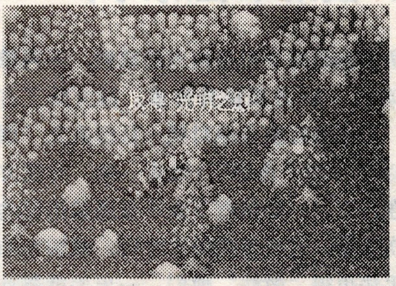
是玛非的葬身之地…

一阵刀光剑影过后，韦列人马大败，韦列本人则乘隙施法遁出王宫…桑迪估计复仇大计，此其时也…黑色信念魔法不可小觑，刹时间，安东尼与基思已召唤出一大群魔兽助阵，桑迪、玛雅、康妮和希诺只得全力展开一场面数个时辰的最后决战…

获胜时里昂也出现了，遭掳的军事长奥尔深表悔意只求一死，这一刀得留给康妮替海量之村的无辜村民雪仇，康妮刀起时，屋外飞进一暗器刺杀奥尔，众人回头一瞧原来是阴魂不散的韦列，他放话有朝一日必将击败众人后扬长而去…

桑迪感谢众人的协助时，里昂突然仰药自戕，意图一谢海量之村的屠村罪过…众人正感愕然时，玛雅瞧出里昂所服的她父亲布莱恩炼制的安眠药…原来里昂前往布莱恩藏身的魔法山洞只为求得毒药…

塞西利亚王城重振之后，桑迪感叹何以众多亡灵因他而死，康妮安慰说天意如此，今后只要桑迪当个好国王，这些牺牲的生命才有价值。康妮原欲回到海量之村厚葬屈死的村民，但遭桑迪暂时留下来。



不拿白不拿的哟!

半个月后，桑迪正式登基成为塞西利亚王国的新任国王，将这段政变正式划上休止符；里昂为弥补过去所为，誓言效忠桑迪，为塞西利亚人民的幸福生活而努力；为父亲布莱恩洗去污名的玛雅，在得到塞西利亚人民的推举拥戴下，被桑迪册封成为王国的首席法师。

这一日，康妮如愿的回到海量之村安葬村民，当她在父亲新立的坟前哀祷时，心头油然升起一股配不上桑迪的念头，并且打算留在村内度过余生，岂料，桑迪的身影正适时的出现在康妮的背后…当大家沉浸在劫后重生的喜悦之中时，似乎都忽略了一件事，韦列这个余孽尚未铲除…



待会儿就乐极生悲了

☆完全攻略☆完全攻略☆完全攻略☆完全攻略☆

炎龙骑士团Ⅱ

攻略前导

齐子/文

好久不见的炎龙骑士们终于再度集合了!只不过时光飞逝、人事全非，这次新一代的勇者为了对抗罪恶势力，再度兴起跨国的长征，纯白的战袍将再次染成鲜红。

一、狡猾难缠的对手

这一次玩家所面临的对手可是相当的难缠，不再像以往只会笨笨地攻击，AI 方面提升许多。敌方除了占尽人多的优势外，更会加以统合地对同一目标重复“摧残”，例如索尔以及一些“肉脚”!如此一来，对我方的杀伤力自是不在话下，一场伏打下来不仅经验值没啥提升，反倒是死伤惨重，甚至重玩数次才行。就因为如此，我方所用的手法也得“效法”他们，一出手就要针对同一目标彻底击毁，千万不要不忍下手!

敌方 AI 的提高相信是有目共睹，但对于我方所要援救或帮助的 NPC 有时真叫人生气!明明快要被干掉了仍然自行深入敌阵，只为了杀掉敌方阵营中生命值较低的人，当然了，后果是身首异处。为了解决这个问题，有一个还不错的方法：可派一名身手利落的骑士保护，并随时给于补品维持其生命，并且可以趁机消灭敌人。其他的骑士或剑士等必须在前线扫除敌军，至于索尔等不能死或是一些不耐打的角色，只好暂时待在阵后等待时机出来 KO 掉敌人，以赚取较高的经验值。

二、等级的提升

亚雷斯、盖亚等猛将的经验值来源光靠一直打杀就非常足够了，而且等级也是一路爬升。但是索尔及法师等角色并不适用于此方法，否则你可能玩到机器烧了也过不去。在此提供两个方法供玩家参考：

一. 捡残渣!就是利用勇将尚未将敌人斩草除根之际，再往前补一刀送他归西!但这方法得要注意周围是否危险?以及受到反抗时是否有其他人可提供武力及补药支援?但是相对而言，得到的经验值通常很高，尤其是以等级高者打等级低的人特别有效!

二. 还是检残渣!但是这一次是故意留下一些抵抗力差的敌人，特别是僧侣，等到大局已定时慢慢的打，但注意不要一时杀得太快乐了，而将僧侣一击毙死，这样你会损失许多经验值的!等到僧侣“魔力 ESP”用完之时，也就再也没有任何的利用价值了，大胆地一招将其 KO 掉吧!

转职

在游戏中等级需满 20 级方可转职，且必须在战役结束后前往教会转职，转职后当然能力必定会有增加。骑士的移动力和攻击力都是最强的，因此为先锋的不二人选。战士的攻击力和防御力不错，但移动力稍有不足，但还是相当适合前线的阻挠作战。龙剑士具有不受地形影响的优势，而且属性亦相当不错；可从空中配合第一线攻击，或深入敌后从事破坏工作，更重要的是从第 18 关遥远的彼岸开始，要和敌方的魔鬼展开空中大对决。弓兵、法师、僧侣可从事长距离攻击，但是防御力很差，为了预防突袭，必须和剑士同位于距离第一线 3 格或以上的位置；法师所使用的攻击性法术相当具有破坏力，必须好好照顾。但有一点要注意，魔法军团一旦移动是无法使用法术的，所以玩家必须事先规划好有利的位置，以方便施展他们的威力。那索尔等剑士由于移动力不足、防御力普通、攻击力尚可，或许可以成为一位优秀的“箭靶”吧!

四、基本战术

一. 兵力布置的弱点

笔者发现到敌方兵力布置有一弱点——它将兵力分区配置。怎么说呢?它将法师、僧侣、弓箭手、剑士等混合成一区，成为各区的基本构成元素，而区与区的支援能力稍嫌不足，只要玩家不要太急躁的进攻或是一时冲过了头，应该可以逐区破解。

二. 消除敌方的长距离攻击

了解敌方布置上的弱点后，如何深入破解也是个问题。如先前所说，在各区兵力的构成元素中，法师和弓箭手是最麻烦也最令人头痛的。笔者认为其威力远大于在你眼前的敌方剑士群；法师、弓箭手都可以长距离攻击，其中法师尚有大范围杀伤力的法术。因此，笔者习惯先废除掉敌方长距离攻击的威胁，这样才能确保前线

将士及后方的安全。

三．地形的影响

地形、地物对战斗的过程影响亦相当重要，第七关往王城途中就是最好的例子。由于王国军分为本军和追击军两部分，追击军由左而来，我军往右转进并于路口留下部分兵力断后。两军中间被山丘隔开，敌方的弓箭手、法师的攻击范围不足以越过山丘地带，只有部分兵力可发挥；而我方法师、弓箭手反能配合断后兵力、加以痛击！一下子敌方的剑士等肉搏战部队就被消灭了，并在神不知鬼不觉的情况下进攻敌方本军。胜利的关键在于地形使得敌方弓箭手法师效率降低，敌方攻击正面过小。

四．救援行动

游戏中有不少场次是花在救援上，照其情况可分为一般救援、限时救援。一般救援的情况实在是太多了，从第三关解救铁诺到第二十关解救谢多，基本上并未有回合限制，你只要指派速度最快的骑士们先去救援，大军随后压境即可。但限时救援就不太一样了，它有回合上的限制，如第十关洞窟中的激战，在20回合内未将索菲亚、卡纳恩身旁的敌军铲除，敌方首领——魔神会下令杀死他们两人。由于两人被分开监禁，于是最好是分兵救援。还有一种保护族群不被灭亡行动；只要族群不被“灭种”，那怕是只保住一人都算过关，要注意的是某些关卡未救到人可就GAME OVER了。

注意事项

虽然总出场人物多达30位左右，但每场战役只允许15位人物出场作战，其中还包括必须应战的主角，所以必须慎选人物，况且有连续数关是无法进入村庄将人命救活，或是补给药品，于是得要小心应战，否则会发生不满出场人数的窘境！

完整攻略

第1章　孤

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

索尔等人刚踏上孤岛时，正好遭遇海盗集团，除了一名前去通风报信，剩下七名海盗，战斗并不困难！第三回合结束时，哈瓦特与其子哈诺上场帮忙，第四回合，敌方援军出现，第一批出现在右下角，第5回合，海盗头目带着四名部属从左下角来袭，第六回合会有海防队员出现(来抢经验值的)，切记本关的隐藏宝物，很有用的！过关后哈诺将加入队伍。

第2章　罗德镇

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

强盗集团进攻村庄，六名强盗从左下方出现，另外有四个从左边出现。村民大部分集中在战场的上端，可以先派一两名队员往上走，其他的人先集中把人数较多的一群挡下来，不久后6名强盗集团的主力从上方到达，索尔要村民通通往右下方跑，其余成员全力消灭强盗集团。希利亚在此关加入队伍。

第3章　往赛拉村途中

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

落单的剑士铁诺在桥上被八名士兵围攻。在第三回合，敌方首领会率领11名士兵，分成两路从桥的两端包抄而来，铁诺会往前冲去。队伍最好兵分两路，索尔及亚雷斯上前帮助铁诺，其他人挡住下方的敌人。记住善用希利亚的弓箭及悠妮的魔法，过关后，铁诺加入队伍中。

第4章　赛拉村前

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

我方应利用地形掩护，善用希利亚及悠妮的远程攻击，先消灭敌方的魔法师。进入第4回合时，有4名兽人出来搅局(奇怪的是，兽人说要攻击人少的一边，可是就算我方人数较多，他们攻击的目标还是我方)，兽人的攻击力颇高，注意能力较弱的同伴。但只要打死其中1个，其他3个就会溃逃，趁机可以清除剩下的敌人。

第5章　赛拉村

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

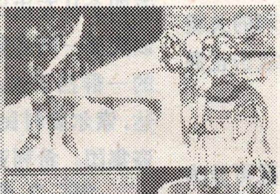
战场下方有条通道，可派机动力较强的队员，一方面从该处引开敌人，一方面取得该处的淬毒刃。可使用攻击术加强我方人员的攻击力尽速消灭敌人，因为在第4回合，支援部队会从战场上方出现，若为了有利我方练功升级，可牺牲支援部队及原本的4名驻军，此时队

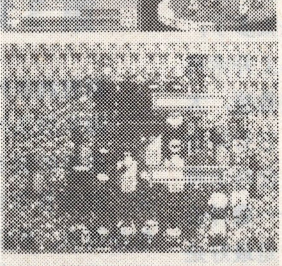
员要尽量躲在可攻击敌人的范围内，利用支援部队来挡掉敌魔法师的法术攻击，并利用敌人攻击的间歇来赚取经验值，在第六回合时，四名兽人又出来串场，一回合就跑了，但这次在每一名兽人身上，各带了一颗红宝石，切勿错过！这关结束后，玛琳和四名佣兵加入。

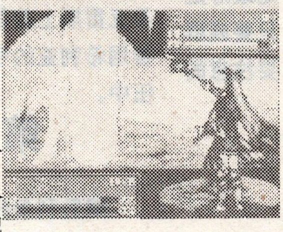
第 6 章　普里兹港

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡







这一关最好在 15 回合内结束（若超过 15 回合，敌方 10 级的莱汀加上 12 个 10 级的骑士，保证队伍死得光荣），一开始利用敌人在攻击佣兵时，把魔法师及弓箭手干掉，再利用森林的防御特性配合攻击，让我方的僧侣及魔法师多得经验值。当精英骑士被打死以后，敌方会派一个步兵去通知莱汀，剩下的敌人会全部向我方冲过来，排好阵势以逸待劳即可。之后，贝克威会出现加入。

第 7 章　往王城途中

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

这一关的敌人会分成三批行动，一开始队伍先集中往上冲，把第一群敌人干掉时，第二批才会启动，这时记得把整个战线往右边的空地拉，因为在第十回合之前冲过战场三分之二，武斗家凯莉会被 8 名 10 级的战士及 1 名 10 级的突击骑士追着从右边的空地跑出来，若能及时帮她把追兵摆平后，过关后她会加入我军，凯莉若死掉的话就没了。

第 8 章　王城前的战斗

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

这一关从第二回合起，每两回合城门会出现两名 12 级的骑兵，共计有 4 批 8 名，若拖过第 10 回合，突击骑兵就带着所有的部下向索尔冲刺，所以队伍要一面承受攻击一面前进攻击（每名队员身上多带一些恢复剂，多利用玛琳的防御术），估好距离以弓箭手射掉魔法师，然后堵住第一道门口，以第一线的防御配合第二线的间隔攻击，这一关便能很快结束了。

第 9 章骑士的抉择

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

这一关并没有限时间，所以我们可以先排阵型，一方面加强属性一方面前进，敌军的排列是左右对称的，可以先集中火力把一边先轰掉，再往另一边移动，只要不侵犯到莱汀的地盘（攻击范围），他是不会主动冲过来的，等到两边的部下都解决得差不多时，将队员们集中过来，一口气把莱汀打死，这时希利亚会对他解释，等到莱汀相信时，敌人又连续派了三批援军来，这时候先不用管莱汀，先攻击城门出来的 5 个骑兵，打完后这关也差不多了。

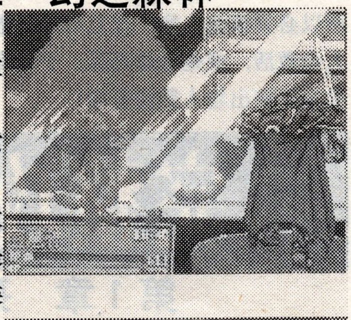
第 10 章 洞窟中的激战

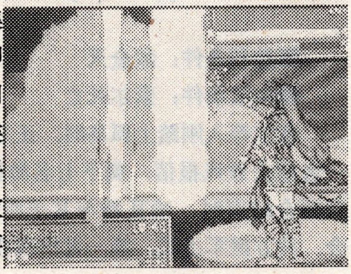
■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、索菲亚死亡、卡纳恩三世死亡

国王和僧侣索菲亚就被监禁在此处，这一关的地形对玩家颇为不利，不过莱汀的八个部下，第六回合就会赶来抢经验值，跟在他们后面走可以省力许多，地魔神的耐性不太好，到了第二十回合会下令杀死国王和索菲亚，所以玩家要赶在时限前，将两个人质附近的敌人清除掉，这一关危险的并不是这里，而是地魔神会使用碎岩术，此系魔法范围相当大，杀伤力也相当强。过关时，骑士莱汀以及僧侣索菲亚会正式加入。

第 11 章　幻之森林





■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

这一关的敌人大致分成两类，一类是用来攻击你的，这类敌人会自动朝队员集中，只要小心应付即可，另外一类是专门用来抢宝箱的，此类敌人并不会主动出手攻击，由于这关的宝物有不少是相当重要

的，所以这类的敌人尽量不要让它给跑了，尤其5个魔眼宝石之一的星之眼，就在3个并列的宝箱中间的那1个，必须注意的是当兽人抢到它时，会往战场的左下角跑，最好派个脚快的队员，一开始就往那边移动，这样比较容易拦截的到。这关结束后，珊会加入成为同伴。

第12章　北山道

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

龙人会向我们移动3回合后(也就是第4回合)，就回头找人拼命去了，所以一开始我们要全力往前冲，大概会在战场的中央遇上敌人，最好把交战区设在右边山道，因为山道上方出口就是敌方援军的启动点，只要通过此线，右上方的洞口就会有一批援军出现，因此，最好在局势比较有利时，再去把它们放出来，另外记得把敌人的兽人队长留到最后杀，因为队长一死，战场下方的两个洞口各会有一批援军出现，如果两方同时受到攻击的话，在这一关嫌到的钱，恐怕都要拿去复活队员了。过关时龙剑士加入。

第13章　哈斯米尔之战

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、精灵族全灭

12个精灵射手正在苦撑，这场战役宜速战速决，因为射手在被攻击时并不会反击，而且他们又喜欢往对方人多的地方挤，第4回合结束时，老爹以特殊队员身份在下面的村子入口登场；右下角的宝箱之中装的是火之眼，最好是一开始就叫亚雷斯往这边冲，以免被兽人带跑了。另外，在村子右上角有一间房子，门口有半截木头的那一家，如果索尔站在这里，有一个老人会交给他“勇者徽章”，这是索尔专用的转职道具，可以由剑士直接转成英雄，不可不拿。过关后老爹加人。

第14章　平原的会战

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

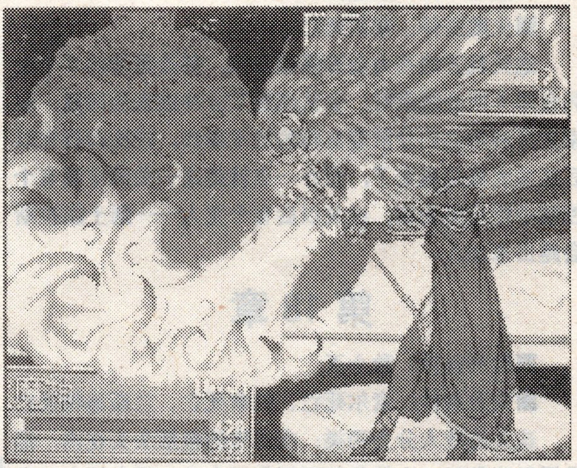
本关在经纬度(18,30)到(30,16)之间画一条线，只要通过那一条线，敌人的卫兵就会通通起来，这关特别严禁队员落单，这场战役只要水晶粒买的够多，僧侣的等级可以跳得相当高，尤其是大范围补血魔法，能学就赶快学。

第15章　拉卡湖之激战

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、塞可邦勒死亡

这一关的前3个回合，豹人们会一直往左边退，第4回合起开始反攻，所以我方部队要以最快速度将站在半路的那群敌人干掉，由于玛琳升级到30级左右时，会学到传送术，如果已经有学到的话，可以把两三个队员丢过去帮助豹人们。第7回合时，有4个兽人运送宝物经过此处，会在战场的右上方脱离，因为光之眼就在其中一人的身上，所以当途中那群敌人解决时，赶快叫骑士们往右上方跑，这样要拦截下来应该就不成问题了。当两队人员会师后，让索尔往后面站，这样的话，豹人们也会跟着往后面站，此时只要集中全力把萨卡砍掉就好了。此关在左上方的那片水域之中，有一个稍微会发亮的地方(06，11)，此地只有飞行部队可以到达，在此可以挖到悠妮专用的转职道具——精灵契印，拥有



此物可将悠妮由法师转职成召唤师，切记不可不拿。过关后，赛可邦勒加人的冰岛。

第16章　冰原的会战

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、密蒂死亡

这关需要注意的是两个专抢宝箱的忍者，这关有不少好东西还包括一本领悟之书(全世界唯一的一本)，由于这关的救援目标是在敌方的合围之中，所以一开始最好是冲进去把人救出来，不过最好注意一下对方手上的武器，这关的敌手大部分是有毒的，右下角敌人前面的那一个宝箱，由于是装领悟之书，忍者到了以后就把它

带走了，所以如果有人会传送术的话，最好一开始就送个人过去拿。这一关的密蒂是可以加入队伍的，条件有 3：索尔的 HP 在 320 之上，18 回合内敌全灭以及 8 个部下不能阵亡超过一半。不过，密蒂加入的话，后期的另一位剑圣就不会加入，取舍之间，各位请自选喽！



第 17 章血与冰之刃

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

这关我方的兵力会被强迫分散，剑圣密蒂的 8 个士兵在第 4 回合结束时，会从战场下方冲进来当肉盾，玩家大可利用他们分散魔法师的法术轰炸，把法师打完以后这关大概是赢定了，另外一点就是这一关的宝箱有个控制中枢记得要拿。过关以后有个龙人——剑士凯拉斯会跑出来加入。

第 18 章

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、约拿死亡、兰斯洛特死亡

这关的敌人分为两类：在对岸的包括头头在内，都是属于防御型，也就是打不到你不会动，而在桥上以及第 8 回合出现在背后，意图偷袭的那些，全都是属于进攻型的，所以先要全力将他们清除掉，尤其是在空中的那群魔鬼，每一个都会玩电击魔法，被他们轰到的话不死也半条命，一开始如果往前冲，大概后面那群出现时，刚好可把前面那批清完往回走，后面也打完时再去打头头旁边那一群。这关比较讨厌的是：约拿有时会跟着主角走，有时会自己站在那儿发呆，所以玩家们的交战地点，最好设在离他们远一点的地方比较好。这关结束后，两个人都会加入。

第 19 章　黑暗中的狙击

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、巴拿罗西亚死亡

这关的地形相当不好，每个队员的移动能力都受到影响，还好站在树上防御力会提升，所以最好就找一片有树的地方排好队形，提升属性等着对方过来，这一关敌人并没有援军，只是本关初次登场的武术家以及佣兵，攻击力高的宝在是很可怕，虽然站在树林中，没事还是叫那群施法者加一下属性比较好。这关有三个小偷忍者到处抢宝箱，里面都只是一些提升属性的道具，要不要派人去抢回来都可以，只要小心不要被围着打就好了。到了第 6 回合，龙人剑士巴拿罗西亚会从队伍的后方出现加入，到了这个时候就可以冲出去砍人了，因为差不多这时候，敌人的攻击模式也以经由先前的防御模式，转换为往主角突进的攻击模式除掉的话，可以转进的空间会比较大。

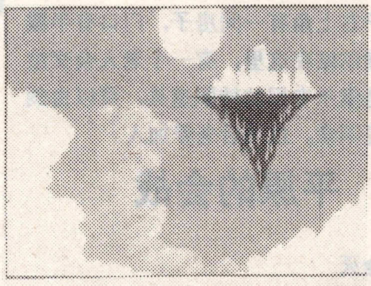
第 20 章　死亡般的沉寂

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、谢多死亡、精灵族全灭

看不见的怪物都在沼泽里，由于不在过关条件内，所以要不要杀都随便，只要射程范围内有这种东西，攻击指标就会亮起来。在沼泽里除了飞空部队以外，每个人的移动力都会大幅下降，笔者的作法是用传送术把人丢过去和精灵射手会合，其他的飞行人员一律快速通过，此关唯一要特别注意的是：地图的右上角有个狂战士，把他干掉时会掉一把大地之剑下来，可别因此乐昏此处，忘了挖就准备哭吧！当敌人全部被清除掉时，忍者谢多会加入队伍中，如果速度够快在 15 回合内结束的话，还会跑出一只叫达可塞的魔族加入我方。

第 21 章亚述森林





■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、希尔法死亡、罗兰死亡

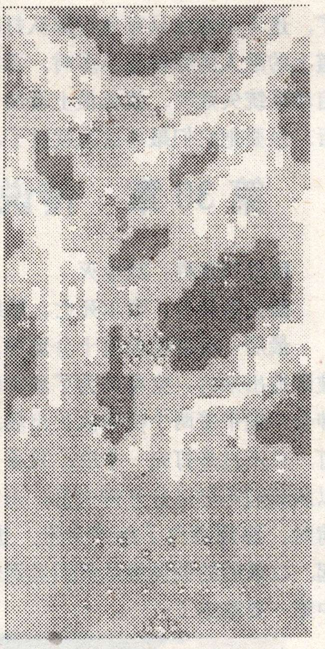
这关比较需要注意的是精灵族的处境不是很好，能支援要尽早支援。比如说把学会“破坏神”的悠妮丢进去，再加个剑圣铁诺，那群精灵大概可以完整的撑到过

关了。另外，第2、4、6、8这4个回合，4个角落各会飞来1只魔鬼，共是16只，基本上来说，只要飞行部队够多且够强的话，这一关的难度其实是很低的，过关以后祭师希尔法以及神手射手罗兰会加入。这关必须注意的是：如果有集合到5颗魔眼宝石再加上索菲亚的黄金徽章，镣尔法会把这6个东西变成天空之钥(请记住，进入此关时，务必把这些东西带出来，不然无效)。

第22章　远古的呼唤

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、西尔法死亡



这一关的区域不大，敌人冲过来还真的不太好应付，最好先采取防御跟他们玩消耗战，而第二及第七回合，战场的左下角与右下角各会出现3只一群的魔鬼，等到他们接近战场时，利用部队的前进后退，就可以把他们全宰了。至于风魔神本人，最好是派个HP带多的人，身上带满神圣之水，走到其移动范围边缘，消耗他的法力，只要没有神雷护身，大伙就可以一拥而上了，记住先把在旁观看的两个僧侣杀死，他们除了会补血外，还会使用封咒术，不可不防。第5回合时，龙骑士莎拉会从塔外飞进来加入，如果没事做的话，可以叫她去捡宝箱。

第23　向天空之旅

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、卡里斯死亡、罗德曼死亡、西尔法死亡

面对初次登场的机器类敌人，防御力普遍偏高，由于这关的目标是打倒中间的机甲队长，所以可以速战速决的直接往上攻，不过旁边的宝箱都是好东西，这关必须注意的是：第15回合跟第18回合的援军蛮强的，所以不宜久留。过关时，如果手中有天空之钥，则卡里斯会加入。而罗德曼也是可以加入的，条件是：剑圣密蒂没有加入，且在第一次援军出现前，击毁机甲队长。

第24章　在天空的彼方

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡

此关地形对我方极端不利，对方又几乎全部都会使用魔法，所以最好把飞行部队以及弓箭手全部派出来，敌方一开始只有4只大恶魔分据4角，然后就由这4个地点生出支援部队来，此关比较需要注意的是：由于地面狭小，对方又会用魔法，所以战线尽量要拉大，但是要顾及飞行部队的补给范围，这一关还是没有商店，被电死的话，下一关就麻烦了。其实这一关可以兵分两路，飞行部队迎击一边，弓箭手及施法群在另一边战斗，剩下的带着药草当补给兵，这样应该会比较好过。

第25章　火焰的审判

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、圣寇拉斯死亡

这一关设计的实在非常残忍，地形对我方相当不利，敌人会使用地震术，而对方都是飞空型的，所以能力不差。另外，敌人的龙人法师之拿手绝活是“咒杀术”，而火魔神本人会使用最高级的火焰攻击魔法“天火术”，而4个亲卫队——地狱骑士则是每一个都会“神恩术”，笔者强烈建议：先把其他的敌人全部打死再过去，由于法术的射程都有限，这关的时间又几近于无限，可以尽量集结后，一次灭掉一群，相信这是最保险的作法。这个战场最上方插着一把剑，那就是传说中的炎龙剑。只要把索尔传过去剑前的那一格，经过一场个人的战争就可以入手了，过关之后，魔族之王的弟弟——西其梅吉加入我方。

第26章　未知的回廊

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、悠妮死亡、亚其梅吉死亡

角落有一个机器人躺在那里，只要有一名持有控制中枢的队员在其下方休息，机器人将会启动加入我方，这一关和上一关基本上是一样的，地图不好走、敌人法术又可怕，援军还一批一批的一直出现，基本上还是必须玩防御战，等到第17回合援军完全出现之后，再开

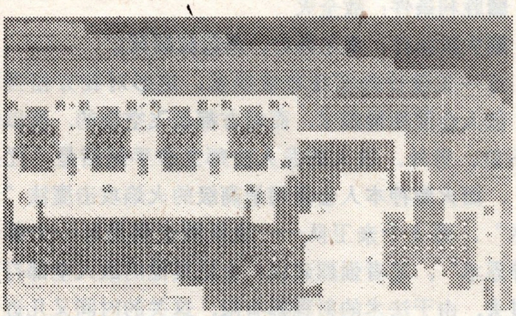
始往前走，只要小心一点应该就可以打得过，画面最上端有5个宝箱，分别放着5把攻击力400的武器，可惜只能选一把，当你要打死最后一个敌人之前，请先选好带走。

第27章　命运的交会点

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、悠妮死亡

冒险已接近尾声了，光束炮座攻击力虽不强，但是由于它是直接冲击，防御力对它完全失效，所以对这种敌人反而要特别小心。当3个机甲队长被干掉2个时，剩下的那一个会紧急救援，战场的左上与右上以及六个宝箱的位置，各会出现一批敌人。由这关起，往后3关全部没有商店，当然也没有教会，所以要尽全力保住队员不死。当3个机甲队长全部损坏时，敌人的残余部队会自爆，这关就算过了。此时如果手中没有天空之钥(没有带出来也是一样)，悠妮会离开队伍，然后就开始播放结束画面，如果有天空之钥，悠妮会利用它把全部的人传送到目的地：传说中的黄金城。



第28章　探索者

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、悠妮死亡

本关敌人援军出来的方式有点复杂，笔者一一说明如下：越过(29、24)这个地点，第一批援军出现在(23、21)这个位置，当你把其中的机甲突击兵打坏时，第2批援军出现在第一个平台，此时的程式是防御型的。当你越过(20、20)这个地点时，第3批援军出现在2、3、4这3个平台上，此时全部的程式自动更换为侵攻型，所有的援军会朝着队伍所在地逼近。这关其实是很好作弊的，由于目标是2个机甲队长而已，可以用传送术丢一些人过去，然后会飞的飞到画面的顶端，在向左走就行了。如果坚持要把所有的敌人打完也可以，由于下一关颇为难缠，这关切记不要浪费神圣之水。当机甲队长损害时，对方的残余者一样会自爆。

第29章　在无尽的黑暗中

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、悠妮死亡

悠妮的目标是前面那一块石版(15、21)，由于悠妮在启动系统的那一段时间，将会完全不能动，而对方的连续4批援军都是针对此处设计，所以，最好是一群人聚在一起，慢慢的从下方的敌人清除上来。当第一只机甲队长被打死时，会在6个宝箱上各出现一只机甲突击兵，当你过完这一段时，接下来就是小心左右方的炮台了，这4个炮台只有飞行部队打得到，所以最好是等通道上的敌人清除得差不多时，再派人过去对付。当悠妮启动系统失败时，战场最上端的3头龙就变成此关的头目，只要把它们敲坏这关就过了。

第30章　传说的终章

■胜利条件：敌全灭

■失败条件：索尔死亡、悠妮死亡

最后一场战役显得十分诡异，前面4个魔神原来是被制造出来的。空魔神为了表示优雅的风度，每一个魔神会个别带着两个机甲队长出场。这一关实际上并不难打，只不过是打完一个后，只有一个回合让你补血，所以队员们不可以分开得太远。当空魔神消失于我们的眼前时，悠妮表白了她的身份，也表示不能跟索尔在一起，以最后的关怀将队员们送到地面上，就独自开着空中第一要塞走了……。



各关秘密商店进入法与商品

关数	站立的位子及按键	物　　品
第一关	酒店 SHIFT＋F1	阔剑、长戟、钉头锤、草药、回复剂、皮甲
第二关	武器店 CTRL＋F2	回复剂、魔法水
第三关	出口 ALT＋F3	风精之羽、魔法水
第四关	道具店 SHIFT＋F4	力量药水、耐力药水、速度药水、生命之宝
第五关	教会 CTRL＋F5	再生药、魔法水
第六关	酒店 ALT＋F6	圣者之戒、心眼之书、白金徽章、飞龙卵
第七关	武器店 SHIFT＋F7	黑暗剑、先锋矛、再生药、魔法水
第八关	出口 CTRL＋F8	再生药、魔法水
第九关	道具店 ALT＋F9	生命之宝、魔力水晶
第十关	教会 SHIFT＋F10	再生药、魔法水
第十一关	酒店 CTRL＋F1	再生药、魔法水
第十二关	武器店 ALT＋F2	斩铁剑、圣之枪
第十三关	出口 SHIFT＋F3	再生药、飞龙卵
第十四关	道具店 CTRL＋F4	神圣之水、水晶粒
第十五关	教会 ALT＋F5	生命之宝、魔力水晶、速度药水、耐力药水
第十六关	酒店 SHIFT＋F6	神圣之水、水晶粒、十字弓
第十七关	武器店 CTRL＋F7	力之杖、水晶粒
第十八关	出品 ALT＋F8	神圣之水、水晶粒
第十九关	道具店 SHIFT＋F9	神圣之水、水晶粒
第二十关	教会 CTRL＋F10	封魔弓、裂刃爪
第十一关	酒店 ALT＋F1	神圣之水、水晶粒
第二十五关	教会 SHIFT＋F5	神圣之水、水晶粒、光之斧
第二十六关	武器店 CTRL＋F6	神圣之水、水晶粒

各关宝箱位置坐标与内容描述

X、Y 表该关在地图上的位置坐标，以地图左上角为原点(0、0)。☆表该位置有隐藏宝物。

关数	X	Y	物品	X	Y	物品	X	Y	物品	X	Y	物品
一	3	12	3000 元	0	10	☆5000 元	7	13	药草			
二	21	17	☆回复剂	19	16	药草	6	20	绿宝石	10	13	旅行装
四	17	12	药草	12	7	药草	3	8	阔剑	16	1	风精之羽
	15	7	☆力量药水	4	15	绿宝石						
五	27	7	回复剂	8	11	长剑	0	11	力量药水	31	21	☆淬毒刀
	28	13	10000 元									
六	17	5	☆红宝石	19	13	魔法水						
七	2	29	圣者之戒	3	1	生命之宝	27	5	心眼之书	17	10	5000 元
	17	18	魔法皮甲	20	24	☆魔法皮甲	20	29	白金徽章			
八	23	34	耐力药水	4	34	2500 元	14	32	再生药	3	43	☆风精之羽
	0	16	7000 元									
九	18	4	魔力水晶	12	17	5000 元	8	31	回复剂	16	31	解毒剂
	12	9	☆精灵披风	6	4	生命之宝						

十	17	2	10000元	2	22	再生药	28	22	药草	10	27	红宝石
	20	27	10000元	10	36	解毒剂	20	36	回复剂	11	32	☆10000元
	13	2	黑暗剑									
十一	17	37	15000元	19	37	飞龙卵	32	33	精灵弓	0	31	金钢手臂
	7	20	突击装甲	27	20	力量药水	24	24	5000元	19	25	蓝宝石
	3	8	5000元	16	15	3000元	33	11	☆圣之枪	18	37	星之眼
十三	15	14	300元	16	24	金钢手臂	19	2	20000元	22	13	回复剂
	29	5	飞龙卵	32	11	突击装甲	32	24	精灵弓	38	18	火之眼
	21	15	风精之羽	5	3	心眼之书						
十五	39	11	10000元	31	9	精灵披风	20	23	毒爪	33	22	8000元
	43	25	再生药	22	39	魔力水晶	23	39	务之袍	22	40	耐力药水
十六	11	26	蓝宝石	17	36	暗杀服	30	28	领悟之书	29	19	耐力药水
	19	18	18000元	27	33	☆力量药水	3	6	10000元			
十七	0	1	控制中枢	44	43	钻石	45	44	护手刀	19	6	10000元
	28	6	10000元	23	14	神圣之水	6	22	力量药水	39	20	生命之宝
	22	17	再生药	24	17	风精之羽	23	17	心眼之书	1	0	神圣之水
十八	48	0	僵尸爪	47	13	10000元	43	4	钻石	0	3	怯麻剂
	1	22	再生药	48	6	☆水晶弓	39	23	暗杀服			
十九	0	11	力量药水	21	23	生命之宝	1	28	5000元	13	1	再生药
	6	30	☆魔力水晶	10	26	10000元						
二十	15	18	雷神手臂	9	29	水晶粒	10	29	钻石	0	27	神圣之水
	2	3	30000元	31	17	速度药水	30	7	☆暗之眼	18	13	特殊装甲
二十一	33	19	风精之羽	7	19	20000元	14	35	耐力药水	33	2	再生药
	20	12	☆光之斧	20	5	生命之宝						
二十二	11	20	10000元	17	24	水晶粒	27	24	力量药水	32	17	生命之宝
	33	20	魔力水晶	22	24	☆风精之羽	22	12	☆雷神服	12	17	钻石
二十三	6	9	光之斧	6	20	封魔弓	7	20	黑暗杖	14	21	裂刃爪
	17	29	黑暗之衣	23	29	黑暗之衣	26	21	黑暗麟甲	23	29	黑暗麟甲
	34	20	重铠甲	34	19	天之袍	33	19	黑暗之袍	30	11	☆龙麟甲
	7	19	破魔枪									
二十四	20	22	☆风精之羽									
二十五	2	6	大地装甲	5	25	风精之羽	17	30	20000元	2	34	魔力水晶
	18	35	冲击手臂	18	16	神圣之水						
二十六	16	3	战神斧	15	4	封神弓	1	46	涅德!？	14	5	光之杖
	16	5	魔龙爪	10	14	神圣之水	20	14	50000元	0	19	50000元
	30	19	力量药水	15	28	速度药水	0	33	魔力水晶	14	3	战神戟
二十七	14	47	力量药水	15	47	耐力药水	16	47	风精之羽	14	48	速度药水
	15	48	生命之宝	16	48	魔力水晶	28	12	神圣之水	26	14	神圣之水
	20	15	神圣之水	17	22	水晶粒	16	20	神圣之水	8	15	神圣之水
	10	21	神圣之水	40	9	冲击手臂						
二十九	10	38	神圣之水	11	38	神圣之水	19	38	神圣之水	20	38	神圣之水
	21	38	神圣之水	9	38	神圣之水						

MK3 真人快打3

招式说明

◉撰文/伊夫



★Shang Tsung

一发火球:←←重拳

二发火球:←←→重拳

三发火球:←←→→重拳

地面火球:→←←轻脚

变身术—Sindel:←↓↙←轻拳

变身术—Jax:→→→↓轻拳

变身术—Kano:←→轻拳

变身术—Liu Kang:←↖↑↗→↘(转一圈)

变身术—Sonya:↓+跑步+防御+轻拳

变身术—Stryker:→→→重脚

变身术—Sub-Zero:→↓↘→重拳

变身术—Cyrax:防御、防御、防御

变身术—Sektor:←↓↙←轻脚

变身术—Nightwolf:↑↑↑

变身术—Sheeva:→↓↘→轻脚

变身术—Kung Lao:跑步、跑步、防御、跑步

变身术—Kabal:轻拳、防御、重脚

连续招式:重脚、重拳、重拳、轻拳←+重脚

连续招式:→←←轻脚(落地之前)←←→→重拳

Fatality:轻拳(不放)↓→→↓〔靠近敌人〕

Babality:跑步、跑步、跑步、轻脚

Friendship:轻脚、跑步、跑步↓



★Sindel

火球:→→轻拳

空中火球:↓↘轻拳(必须在空中使用)

尖叫声波:←←←重拳

飘浮:←←→重脚

连续招式:重脚、重拳、重拳、轻拳、重脚

连续招式:轻脚、重拳、重拳↓、重拳、跳踢、↓↘轻拳

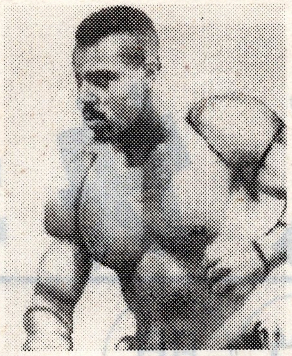
Fatality:跑步、跑步、防御、防御、跑步+防御(靠近敌人)

Fatality:跑步、跑步、防御、跑步、防御(远距离)

Babality:跑步、跑步、跑步↑

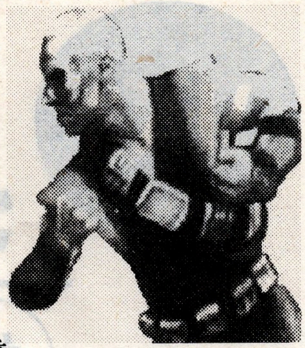
Friendship:跑步、跑步、跑步、跑步、跑步↑

Pit:↓↓↓↓轻拳



★ Jax

抓人:→→轻拳
飞弹:←→重拳
两发飞弹:→→←←重拳
飞拳:→→重脚
空摔:防御(必须在空中使用)
震地拳:轻脚(按住三秒再放开)(防御无效)
连摔:→+轻拳(抓到敌人后连续按"重拳")
连续招式:重拳、重拳、防御、轻拳←+重拳
连续招式:重拳、重拳、防御、轻拳←+重拳(若靠近角落)轻拳
连续招式:→→重脚
Fatality:跑步、防御、跑步、跑步、轻脚(远距离)
Babality:↓↓↓轻脚
Friendship:轻脚、跑步、跑步、轻脚



★Kano

飞刀:↓↙←重拳
猛力挥刀:↓↘→重拳
抓住人:←↙↓↘→轻拳
飞身撞击:轻脚(按住三秒再放开)
空摔:防御(必须在空中使用)
连续招式:重拳、重拳、重脚、轻脚←+重脚
连续招式:重拳重拳↓+轻拳↓+重拳(按住"轻脚"向前走)重拳、跳踢、(放"轻脚")
Fatality:轻拳(不放)→↓↓→(靠近敌人)
Friendship:轻脚、跑步、跑步、重脚



★Liu Kang

高的火球:→→重拳(可以在空中使用)
低的火球:→→轻拳
飞踢:→→重脚
无影脚:轻脚(按住三秒再放开)
连续招式:重拳、重拳、防御、轻脚、轻脚、重脚←+轻脚
连续招式:跳踢、→→重拳、→→重脚
Fatality:→→↓↓轻脚
Fatality:↑↓↑↑跑步+防御
Babality:↓↓↓↓重脚
Friendship:跑步、跑步、跑步、跑步
Animality:↓↓↑(靠近敌人)

★Sonya

环状气功:↓↘→轻拳
飞拳:→←重拳
向上连踢:←←↓+重脚
剪刀脚:↓+轻拳+防御
连续招式:重脚、重脚、重拳、重拳、轻拳←+重拳
连续招式:跳踢、←←↓+重脚
Pit:→→↓重拳





★Stryker

急冲摔人:→→重脚
高手榴弹:↓↙←重拳
低手榴弹:↓↙←轻拳
警棍扫脚:→←轻拳
连续招式:重脚、重拳、重拳、轻拳
连续招式:重脚、重拳、重拳、轻拳(向前走)重拳、→→重脚
Fatality:↓→↓→防御(靠近敌人)
Fatality:→→→轻脚(远距离)
Animality:跑步、跑步、跑步、跑步、防御



★Cyrax

绿色电网:←←轻脚
移位:→↓防御
近的炸弹:轻脚(不放)←←重脚
远的炸弹:轻脚(不放)→→重脚
空摔:↓→防御(靠近敌人后按←+轻拳或→+轻拳)
连续招式:重拳、重拳、重脚、重拳、重脚←+重脚
连续招式:→+轻脚(摔到敌人后)↓→防御(靠近敌人后按→+轻拳或→+轻拳)
Fatality:↓↓↑↓重拳
Friendship:跑步、跑步、跑步↑
Animality:↑↑↓↓(靠近敌人)
Pit:跑步、防御、跑步

★Sub-Zero



冰冻:↓↘→轻拳
冰冻雨:↓↘→重拳
冰冻雨:↓↘→←重拳
冰冻雨:↓↙←→重拳
复制人:↓↙←轻拳
滑踢:←+轻拳+防御+轻脚
连续招式:重拳、重拳、轻拳、轻脚、重脚、重脚+重脚
连续招式: 当敌人被冰在空中时、重拳、↓↘→轻拳、重拳、跳踢、←+轻拳+防御+轻脚
Fatality::防御、防御、跑步、防御、跑步(靠近敌人)
Babality:↓←←重脚
Friendship:轻脚、跑步、跑步↑
Animality:↑→↑↑(靠近敌人)



★Sektor

移位钩拳:→→轻脚
飞弹:→→轻拳
追踪飞弹:↓↙←重拳
连续招式:重拳、重拳、重脚、重脚←+重脚
连续招式:跳踢、→→轻脚、重拳、→→轻拳
Fatality:→→→←防御(半个萤幕远)
Friendship:跑步、跑步、跑步、跑步↓
Animality:→→↓↑(靠近敌人)
Pit:↓↓↓跑步



★Nightwolf

斧头钩拳:↓↘→重拳
弓箭:↓↙←轻拳
飞身撞击:→→轻脚
胸部发光:←←重脚
连续招式:轻脚、重拳、重拳、轻拳、↓↘→重拳、向前走、↓↘→重拳、跳踢
Fatality:←←↓重拳(与敌人距离半个萤幕远)
Friendship:跑步、跑步、跑步、跑步↓
Animality:→→↓↓(靠近敌人)
Pit:跑步、跑步、跑步、防御



★Sheeva

火球:↓↘→重拳
移位重压:↓↑(防御无效)
地面重压:←↓←重脚(防御无效)
连续招式:重拳、重拳、轻拳、重脚、重脚、轻脚←+重脚
连续招式:重拳、重拳、轻拳→+重拳、重拳、↓↘→重拳
Fatality:重脚(不放)→←→→(靠近敌人)
Babality:↓↓↓←重脚
Animality:跑步、防御、防御、防御、防御
Pit:↓→↓→轻拳



★Kung Lao

移位:↓↑
飞帽:←→轻拳
旋转护盾:→↓→跑步
飞踢:↓+重脚(必须在空中使用)
连续招式:重拳、轻拳、重拳、轻拳、轻脚、轻脚←+重脚
Fatality:跑步+防御、跑步+防御↓(远距离)
Animality:跑步、跑步、跑步、跑步、防御(靠近敌人)



★Kabal

火球:←←重拳(可以在空中使用)
极速旋转:←→轻脚
地面电锯:←←←跑步
连续招式:跳踢、←→轻脚、←←←跑步、轻脚、轻脚、重拳、重拳↓+重拳、跳踢←←重拳
Fatality:跑步、防御、防御、防御、重脚(靠近敌人)
Fatality:↓↓←→防御(与敌人距离半个萤幕远)
Babality:跑步、跑步、轻脚
Animality:重拳(不放)→→↓→(靠近敌人)
Pit:防御、防御、防御、重脚

PC Game 秘技集锦

格斗悍将

格斗游戏——“格斗悍将”中提供了8个等级，而且依难度等级的不同有4种不同的破台页，若没接关而能打到破台的话，将有特别的动画可欣赏。

当同时按下拳键及脚键时，在聚气同时还可补血，而当聚气值满开始闪烁时，就可施展超必杀技，而不同于以往的是这次的超必杀不再限定只能用一次，而是在闪烁的聚气值消失前皆可使用，聚满一次气最多可用3次超必杀技，但因消失的速度颇快，所以要抓好时机；而补血可以增加逆转的机会，但若被挨打的次数太多，受伤的太重就无法再补血了，且受伤愈严重，失血值也会加重；总之擅用聚气及补血是迈入高段等级不可或缺的！

选魔王角色的秘招：只要在人物选择的地方输入2604352，就会出现3位魔王的人头像，这时就可自由的选择要使用哪一位魔王了。

这3位魔王的招式使用方法：(方向以位在荧幕左方人物为主)

人名\招式名

招式使用方式

●奇生

神秘龙卷踢

←↓腿

神秘螺旋腿

←→腿

神秘铁头击

↓↓→腿

火鸟功

↓→→拳

神秘风火轮(聚气)

→↓←拳

神秘近击

→拳

飞冲技

→→拳

斜劲踢

→→腿

●瓦克

纳粹神技

←→拳

奔雷手

←↓→拳

魔械手

↓←拳

纳粹超秘杀(聚气)

←→←拳

迅雷击

→→拳

迅雷踢

→→腿

抓击技

→拳

●古拉

烈焰幽灵

↓→↓拳

终极灭杀斩

↓←↓拳

地狱魔魂

←↓拳

鬼哭神号(聚气)

←→↓拳

魔气击

→拳

风魔击

→→拳

风魔踢

→→腿

古拉小档案

英文名字：Cula

生于：1954年1月9日　意大利

身高：190CM　血型：AB型

最欣赏的人：还未出现

最喜欢的动物：斗犬

成名武技：鬼哭神号　兴趣：格斗

最想做的事：打到可匹敌的对手

最讨厌的事物：没有对手

瓦克小档案

英文名字：Wacker

生于1959年7月15日

德国人

身高：195CM　血型：O型

最欣赏的人：自己

最喜欢的动物：没有

成名武技：纳粹超秘杀

兴趣：女人、权势

最想做的事：夺得盟主位

最讨厌的事物：被命令

奇生小档案

英文名字：Chieshen

生于1944年×月×日

尼泊尔

身高：168CM　血型：不详

最欣赏的人：武盟主

最喜欢的动物：太多了

成名武技：神秘风火轮

兴趣：和奇奇(松鼠)玩

最想做的事：回山中隐居

最讨厌的事物：与人相处

魔兽争霸Ⅱ

在游戏画面下，按下回车后，输入以下密码可开启秘技：

HATCHET	加快砍树速度
NOGLUES	关闭所有陷阱
MAKE IT SO	提高建设、生产、训练的速度
GLITTERING PRIZES	加油、加树，加油
SPYCOB (VALDEZ)	加5000单位的油
THERE CAN BE ONLY ONE	直接观看结局
SHOWPATH	地图全景，但是探索的地方仍有阴影
ON SCREEN	地图全景，没探索过的地方也不会有阴影存在
IT IS A GOOD DAY TO DIE	无敌模式，并且增加各兵种的攻击能力，然而对某些魔法攻击无效。

HI-OCTANE

这款游戏结合车和飞机为一体进行比赛，也算是多少有些新意，游戏中可以输入下列秘技：

ALT+F1	自爆
ALT+F2	其他对手爆炸
ALT+F3	加满油
ALT+F4	加满子弹
ALT+F5	装甲值恢复
ALT+F6	加一个LAP
ALT+Y	交由电脑控制

丛林风暴

(JUN GLESTRIKE)过关密码

第二关 2MMSXMMMF
第三关 9BN＊QMMMZ
第四关 9BB63MMMF
第五关 YVV6KNMMQ
第六关 YVCGSBMMR
第七关 MCXJXVMM4
第八关 MCZQLCMMJ

武林争霸英雄贴——内力不减

1)进入PCTOOLS
2)EDIT MAIN.EXE
3)FIND:26 83 6F 14 14
4)NTY O :90 90 90 90 90
5)END

赤壁之战——多项修改

金钱不减
1)进入PCTOOLS
2)EDIT SANRPG.EXE
3)寻找29 06 ID 69 19 16 IF 69(共四位)
4)把29 06 ID 69全改为90
5)寻找26 C6 47 ID 64 26 8B 47 2A 26 89 47 28 9A BF 02
6)把26 C6 47 ID 64全改为90
7)UPDATE存盘，退出。

星世纪战将

游戏中可使用下列秘技：
CTRL+TAB+F7 无敌模式
CTRL+TAB+F8 将依谢露儿的座机引爆
CTRL+TAB+F9 体能全满
CTRL+TAB+F10 跳关
F3+DEL 跳到目前关的下半段

SUPER STREET FIGHTTURBO

十六人的街头霸王中有一个隐藏的对手就是豪鬼，呼唤他的方法为在选择游戏速度后按下列步骤移动人物选择框，RYU、T.HAWK、GUILE、CAMMY、RYU，每个人物都要停留三秒钟左右的时间，然后再按下所有手攻击键(三个)，如果成功就可看到RYU肖像变成了全黑的豪鬼，他就是幕后一切阴谋和罪恶的根源。

邪神大地——多项属性

精讯公司最近推出《邪神大地》，基于游戏初期金钱太少以及人员能力太弱，于是，拿出PCTOOLS修改一翻，修改档为SAVE?.EL(?是存档号)

金钱：
SECTOR 0 DISP31—34
属性:SECTOR 0

	第一人	第二人
等级：	D51—52	D103—104
现HP值：	D53—54	D105—106
最大HP：	D55—56	D107—108
现MP值：	D61—62	D109—110
最大MP：	D63—64	D111—112
力量：	D65—66	D113—114

速度:	D63—64	D115—116
体力:	D65—66	D117—118
智力:	D67—68	D119—120
攻击力:	D69—70	D121—122
守备力:	D71—72	D123—124
现经验值:	D73—74	D125—126
经验值:	D75—76	D127—128

末日宝典——多项修改

金钱不减:

1)进入 PCTOOLS

2)EDIT GAME.EXE

3)FIND 29 06 E0 97 EB 43 IE 68 DD 2C

4)改为:90 90 90 90 EB 43 IE 68 DD 2C

5)END

生命力不减:

1)EDIT GAME.EXE

2)FIND 29 B7 BC 49 80 7E

3)改为 90 90 90 90 80 7E

4)END

法力不减:

1)EDIT GAME.EXE

2)FIND 29 06 D6 97(两次)

3)改为 90 90 90 90

4)END

经验值不减:

1)EDIT GAME.EXE

2)FIND C7 06 CE 97 00 00

3)改为:90 90 90 90 90 90

4)END

Hi Octane- 连环秘技

当游戏进行时,按下以下组合键便可得到特别秘技:

Alt－y＝自动驾驶

Alt－c＝人手驾驶

Alt－F1＝自杀

Alt－F2＝杀死所有敌人

Alt－F3＝补满能源

Alt－F4＝补满武器

Alt－F5＝补满防护罩

Alt－F6＝只剩一圈

FX Fighter—转视点功能

只要在双打时按着 Home, 再按方向键便可以调校视点。

Full Throttle 极速天龙—公路必胜法

只需在公路战斗时按着左边的 Shift 键及 V 便可以打败敌人。

The Need for Speed－隐藏快车及赛道

在 The Need for Speed 中隐藏了一辆超级跑车及两条神秘赛道,当两次取得冠军后,一条隐藏赛道便会出现,这时输入 EAC RALY 及选择 Rusty 赛道,第二条赛道便会出现,而输入 EAC WARP 时便可提高游戏速度。

Mortal Kombat3 真人快打 3

只要在 DOS Prompt 下键入以下数字便有多项秘技:

MK3 1000000 可使用 Motaro 或 Shao Kahn,但只限双打模式

MK3 0666 可使用 Smoke

MK3 1995 使所有人物隐形

MK3 9966 使所有人物反转

MK3 8000 使用 turbo 模式

MK3 8888 使所有人物变阔

MK3 1111 使所有人物变瘦

MK3 12345 使所有人物变高

MK3 54321 使所有人物变矮

爆笑保龄球

过关密码

吸特乐	宫泽不理慧	福耳魔斯
2328	2568	2876
2336	2696	2940
2464	2704	2972
2480	2736	2980

理小容	买单娜	拿破轮
1596	1744	2120
1628	1808	2184
1636	1840	2216
1700	1844	2224

文/小奇



篮球飞人

又译:男儿当入樽

完全攻略

SS 制造商 BANDAI 容量 CD—ROM

SEGA MD 版 SLAM DUNK 的真实打法,加上强化的系统和画面,在世嘉土星机上登场。樱木等人再一次向神奈川No.1宝座的道路进发。 文/乔丹

操作方法

进攻模式中

方向掣:运球时是人物的移动/持球时是人物方向的转动

A 掣——持球、运球的切换

B 掣——传球(因应距离状况会自动选择不同的传球)

C 掣——射球(因应距离状况会自动选择不同的传球)

X、Y、Z 掣——假动作

L 掣——向左选择传球的队友

R 掣——向右选择传球的队友

防守模式中

方向掣——盯人时基本位置的决定(可左右移动一步)

A 掣——正常防守/全场压制式防守的切换。

B 掣——盗球

B+上掣——拦截对方射球

C 掣——向对方施压

L 掣——向左选择切断传球的对手。

R 掣——向右选择切断传球的对手。

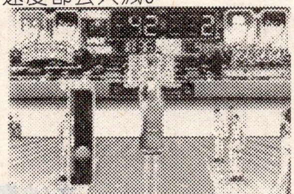
其他特殊情况

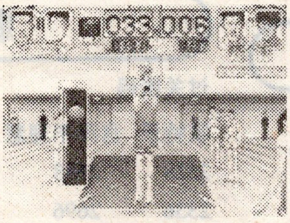
篮板球——射球后连按←→便可和对手争位取球(Screen Out)。

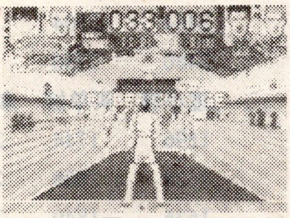
自由球——先按上掣,待浮标下降至中央的位置时便可按C掣射球。

球员、阵式的切换——在任何一方开球(包括界外球)时按START

意外——球员若遇到意外,体力和速度都会大减。







■对方开球也可以按START换人。

人物位置

湘北队共有九名队员,比起其他队伍多出三名,至于各人的位置方面,笔者则会用以下的方法来分配:

樱木花道#10 (PF 大前锋)

赤木刚宪#4 (C 中锋)

流川枫#11 (SF 小前锋)

宫城良田#17(PG 控球后卫)

三井寿#14 (SG 射手后卫)

以上五名为正选

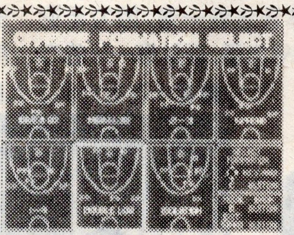
木暮公延#5 (SG)

安田靖春#6 (PG)

潮崎哲士#8 (SF/PF)

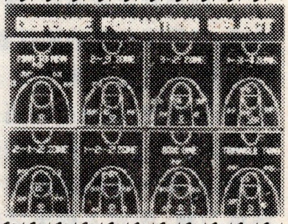
角田悟#9(C/PF)

进攻阵式(Offense Formation)



进攻的方式除了SPREAD(分散)和ISOLATION(孤立)之外，基本上是差不多的，而笔者提议使用DOUBLE LOW(双低位)的打法，因为有两人长驻篮圈下，对抢篮板球会相当有利。

防守阵式(Defense formation)



防守方面，最佳的方法当然是人盯人(MAN TO MAN)了，因为对方一过半场便会自动MARK着对手，令自己有更多盗球机会

基本打法

进攻取分的方法，笔者主张以从外围投3分球为基础，若3分球不入时，便争夺篮板球补篮，倘若篮板球争夺失败，也可以立刻抢球再作补篮。

3分球

因为对方球队主要以联防为基本防守阵式，所以外围可说是无人看管，这对于我方是非常有利的，玩者只需将球传给SG，然后走到球场边线便可以轻松地投篮。

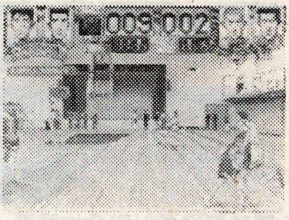
篮板球

不论进攻或防守，要得到篮板球便要尽早作出抢位的动作(Screen Out)。投手射球时，当球离开了手便可以不停连按←→抢位，当然是连接的速度越快越好了。不过若篮板球争输了也不要紧，因为对方球员取篮板球后会转射运球，此时我方球员会挡着他的去路，你大可利用这机会将球盗回。

至于防守方面，盗球和拦截在本游戏中也扮演了很重要的角色。尤其是盗球，在其他普通的篮球游戏中，是不会出现如此多盗球数目的，而拦截也因SLAM DUNK特色而经常出现。

盗球

原则上玩者采用了全场紧逼的防守方式(ALL－COURT)，对方的PG运球未过半场便可以立刻盗球，玩者只要看到对方球员运球时被我方球员逼至停下来时便可以出手，但基本条件当然是要对方球员面向我方球员，因为你总不可能盗取背着你的球员的球吧。

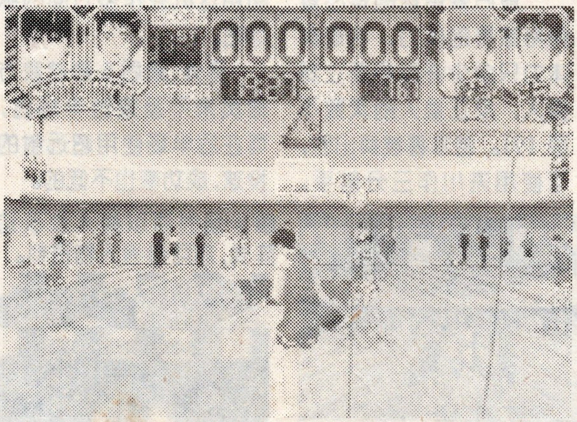


■这里是最容易盗球的地方。又成功了。

主画面显示

防守模式

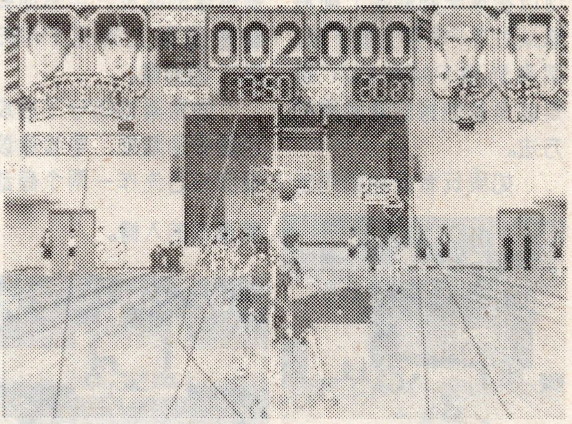
1P控制球员　传球的球员　2P控制球员　被传球封锁的1P球员



能成功封锁传球球员显示　2P半场/全场防守模式显示

进攻模式

1P控制球员　被传球封锁的对方球员　1P积分　2P积分　2P控制球员　传球的球员



1P半场/全场防守模式显示　被传球封锁的球员显示　比赛剩余时间　进攻时间剩余时间　传球球员显示

初战陵南

"你喜欢篮球吗?"，晴子的一句说话，打开了花道的篮球道路。花道为了晴子而加入湘北篮球社，与此同时，篮球好手流川亦成为队员之一，他们的第一战，正是对陵南高校的一场练习赛，面对人称天才的仙道与及身高202cm的鱼住，这一战大可视为攻略此GAME基本玩法的一课，因为无论在进攻或防守方面，面对第一队的方法都是大致相同的，所以大可以用一种打法直玩到尾。



■樱木对晴子一见钟情。

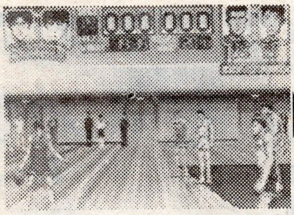
■樱木在对方头上入樽。

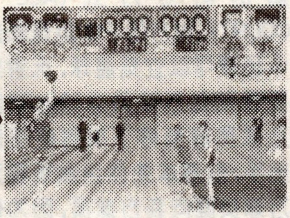


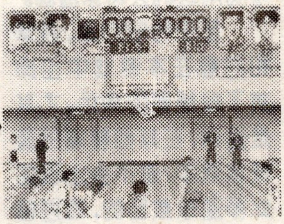


■湘北士气如虹。

一开始跳球时，只要当球掉下时连按A掣便可轻易取得控球权。陵南最初会以一个1—2—2 ZONE（区域联防）的阵式来防守，因此玩者可以先轻易地将球从高位的PG传给SG木暮，跟着是运球至边线位，这时玩者大可以"企定定"等进攻时间剩余10秒以下才射球，因为笔者在这里所用的（ALL—COURT）全场紧迫防守法，球员的体力会下降得很快，所以应尽可能拖延进攻时间。若射球不入，篮底的樱木、赤木和流川亦可争取篮板球作补篮，当然，身高2米以上的鱼住亦非等闲之辈，他取篮板球的技巧极具威力，就是樱木亦会有所不及，不过赤木仍可在他取得篮板球后转身时盗取他手上的球。

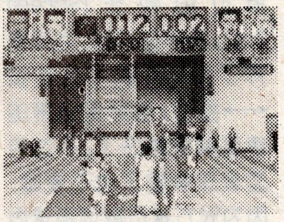






■站这里可以安全地投篮。

■大猩猩的截蝇拍球法出来了。



至于仙道，基本上他是强得非笔墨可形容，只要球落在他手上，便几乎是必定能得分的，尤其是他的转身射球是相当难MARK的，不过还好我方可以在球未到他手上前将球从对方PG手上截下来，或者选用PASS CUT都是能有效地将仙道隔离的方法。

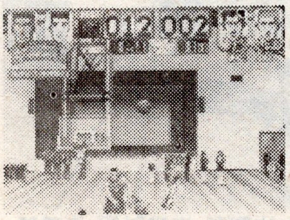
如果玩者是在领先的情况下，电脑便会在每一节的最后5分钟改用全场紧逼来追分，玩者除小心被电脑盗球外，还要特别小心对方的PASS CUT，应尽可能在最后一才选择要传球的队友，当然亦要留意画面上对方PASS CUT的对像。

面对紧迫防守下进攻也要多动脑筋，笔者建议接到球后先作一两个假动作才开始运球，而射球前亦尽可能先作一两个假动作才射球便不致被拦截。若可能的话，作个人上篮也是对付紧迫防守的一种进攻方式。

最后要留意的是尽量保持球员的体力，若球员体力只余少许时便要立刻换人，反正换人的次数不限（?）。若木暮被换出时，可使用流川作三分射手，而樱木、赤木和流川可轮流换出一人，这对篮板方面也没有太大影响。

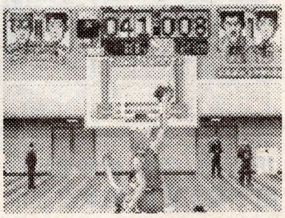
因为这一版是练习赛，所以即使轮了也是没问题的，大家就好好地利用这机会作多方面的练习吧。

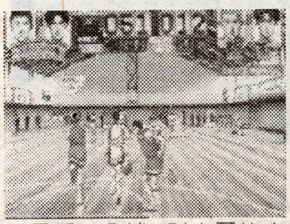
另外，最后5秒若我方球员来不及攻过半场时，可在后半场使用超远射的投球，成功率也不低的。



■增强防守可以令双方比数进一步拉开。

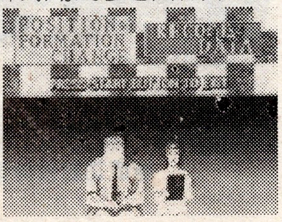
■樱木的入樽。





■最后5分钟，对方开始全场紧迫。

■半场时可以换人及改动阵式，亦可参考人物资料。



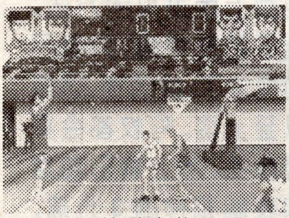
津久武之战

就在县大赛之前，后卫宫城和射手三井归队，湘北的正选都齐集了，正式向全国大赛之路进发。在大赛中湘北先打败了三浦台，此时出现了一个倾慕晴子的南乡，于是樱木便以球赛与南乡决斗，要在大赛中击败津久武（这一段故事是取材自电影版的）。



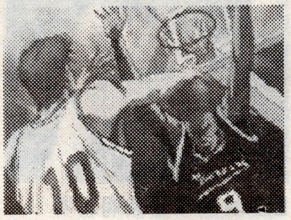
■三井:“我想再打篮球。”

津久武的攻守基本上和陵南差不多，用回上述的方法应可稳胜，而且在这一版增加了两名球员，体力方面应该是足够应付的，三井和木暮可轮流上场使三分球的入球率较为平均，但要留意对方的中锋南乡绝不是小辈，篮板和得分能力都很强，幸好对方球员中本来有着一流三分绝技的五代，因为被设定成中锋至前锋的位置，所以会甚少射三分球，这是和电影中最不相同之处。



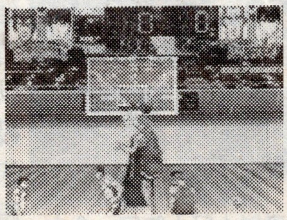
■“死位”依然有效。

■樱木在对方头上入樽。



特别一提，三井和流川的体力是消耗得非常快的，应多加留意。

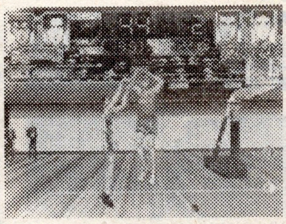
■樱木相当活跃





■樱木给南乡的见面礼是一个头锤。

另外，对方的峰健太亦常会投球得分，所以最好能以 PASS CUT 切断他的取球机会。



■五代的投球十分准绳，但也敌不过樱木的拦截。

神奈川 NO.2：翔阳

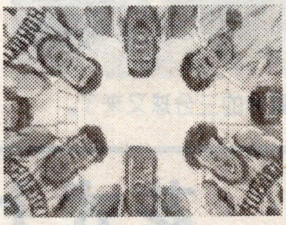
击败了津久武之后，真正的强敌出现了，神奈川县校际大赛预赛的第五回合，对手是上届以第二名出线的翔阳，县内有名的 PG 藤真、“柔”之 CENTER 花形与及声称要将三井得分压制在 5 分之内的长谷川，湘北若要进入四强，必需先将他们一一打倒。



■南乡失败而离。

■监督兼选手的高手藤真。



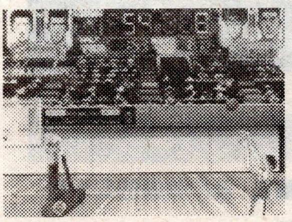


■“我们是最强的！”

翔阳的基本防守阵式为 2—3 ZONE，所包含的范围较广，不能站回之前的位置施射 3 分球，不过仍可站到较高的角位安然投射。

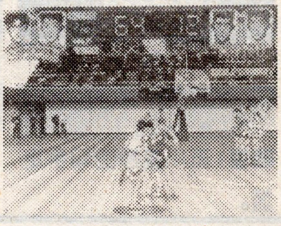
翔阳的防守较之前两队最大不同的是假如上半场完结时我方领先的话，下半场一开始便会采用半场人盯人的打法，而藤真也会在下半场出场，开始是要拼命的时候了。身兼球员兼监督的藤真自有他厉害之处，因为他的位置是 PG，所以可由带球过半场至投篮得分都一手包办，不过我方仍有在半场盗球的机会，故此尽管他有多厉害亦无济于事。再者，到下半场尾段时，对方的球员会因为使用人盯人防守而耗尽体力，直接影响他们的表现，我方的球员数目之多带来了决断性的优势。

最后一提的是因翔阳下半场开始改以人盯人打法，我方的进攻节奏亦被迫加快，故此 3 分球的入球率会稍降，所以多些以 PG 或 SF 作个人突破会较为有利。



■花形的绝招“后跃射球”

■下半场开始半场人盯人。



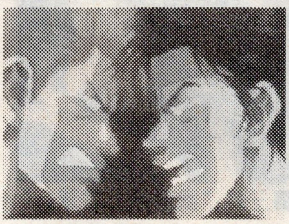
皇者：海南

湘北终于打入了最后4强，首仗是16年来都出线代表神奈川县出度全国大赛的皇者——海南，神奈川最优秀球员牧绅一——一位连仙道和藤真也要败在他手下的强者。加上超级新人清田信长及3分神射手的阿神这不败阵容组成的海南队，湘北要成为神奈川No.1的美梦能否实现呢……



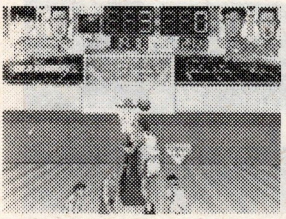
■藤真的希望被湘北所幻灭。

■樱木与清田斗嘴。



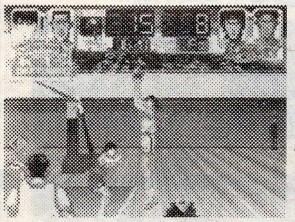


■最强的男子，牧绅一登场

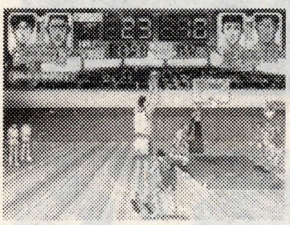


■阿牧的篮下功夫了得，这是他取完篮板球后再个人上篮的一幕。

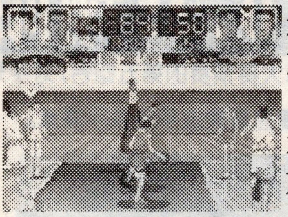
■清田的得分最多。



■面对人盯人防守，个人突破是不俗的对抗办法。



■神的三分球又来了。



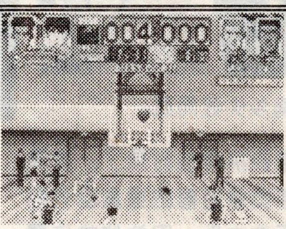
海南的防守阵式是和翔阳一样的，包括下半场落后时盯人的打法亦一样，所以玩者可以用回上版进攻的方法。至于防守方面，只有尽力而为了，由篮板、运球以至上篮，阿牧都会积极参与，加上清田超常的表现和神的3分球，海南要在我方手上取得5、60分绝不是难事，不过我方只要积极进攻，亦绝对可以取得超过120分的。而且盗球战术依然凑效，清田的进攻又很少利用假动作，所以拦截他射球的成功率也是不低的。

其实本游戏中是没有二个对付海南的阵式的(BOX ONE和TRIANGLE TWO)。那是只针对阿牧和看管3分射手的阵式，不过笔者觉得没有这个必要，因为取分最多的反而是清田，而且宫益也不觉得有落场比赛。所以还是人盯人最实际。

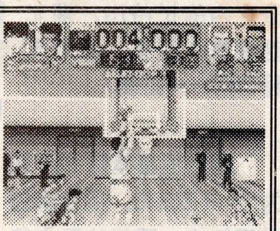
特别一提是原著中湘北是输给海南的，所以这场比赛就是输掉仍可以继续游戏。以下笔者亦会先以按原著故事的发展演变来作介绍。

花式上篮

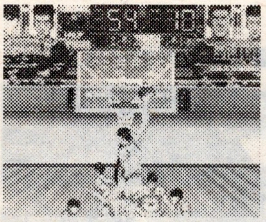
本游戏中有不少特色射球，以下是其中的一部分，大家也来品尝一下吧！



■这是空中拍球入篮啊！



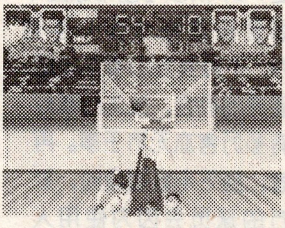
■这是空中拍球入篮啊！



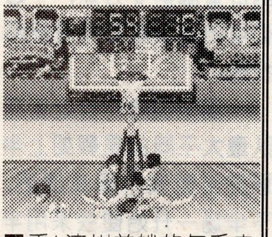
■看！流川美妙的勾手走篮。



■看！流川美妙的勾手走篮。



■看！流川美妙的勾手走篮。



■看！流川美妙的勾手走篮。

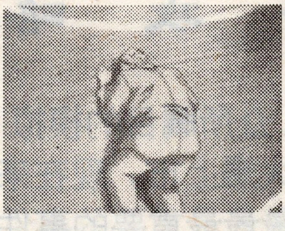
再战陵南

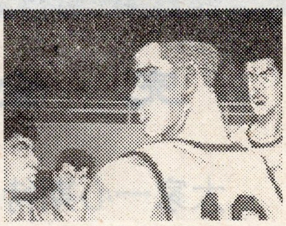
输给海南后，樱木以剃光头来自我警惕，教练安西先生却又在这时突然晕倒。海南首先顺利以首名出线，湘北赢了武里后，便与陵南争取第二名的出线权，这次陵南得到了PG福田的归队，战斗力提高了不少，光头樱木对福田，流川与仙道的大战就此展开。



■樱木因内疚而剃发。

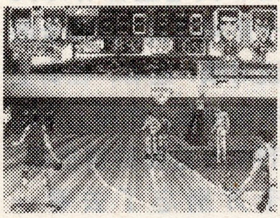
■安西教练突然晕倒，不能出席陵南战。



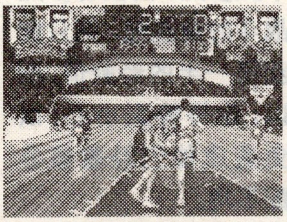


■福田吉兆登场。

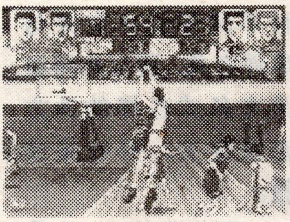
原则上，陵南绝不是一队能够轻取的队伍，他拥有仙道、鱼住、福田等有实力的球员，而且攻防阵式也变得像之前的翔阳及海南一样，不过最大的破绽是PG的位置，以宫城和安田的身手，要盗取植草的球总算比起盗取藤真和阿牧的轻易得多，故此单是上半场我方应该可以大比数抛离，尽管下半场仙道积极取分也不可能挽回败局。福田实际上得分不多，这并非是樱木盯人功夫了得，只不过是他取到球的机会不多吧，加上他的中距离射球不甚准绳，当他作中距离投射时，大可放心地去准备争取篮板球。鱼住的篮板球则保持练习赛时的水准，不过亦和练习赛一样，赤木可以轻易在篮底下盗回鱼住的球，可能是身材高大导致动作迟缓吧。



■基本防守与翔阳和海南相同。

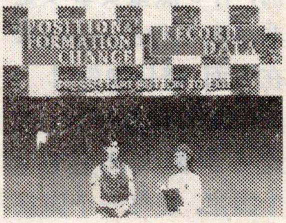


■篮板输了不要紧，赤木可立即盗球入樽，万试万灵。



■仙道亦会使用向后跳射。

■安西先生不在，换了木暮老兄坐阵。



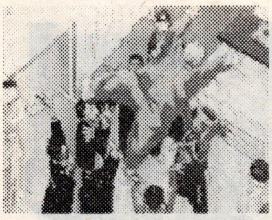
胜利！

赢了陵南后，湘北终于能以两胜一败的成绩成为第二名出线，代表神奈川县出席全国大赛，这班球员第一件要干的事，当然是拿优胜奖状去探望安西先生了。全国大赛中，真正的强敌正等待着樱木他们的挑战，那么湘北能否取得全国大赛优胜呢？

■终于胜利了。



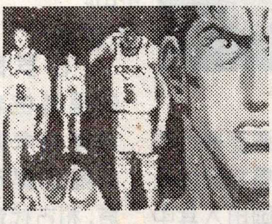
■赢了当然第一时间去通知安西先生。



■『呜~哇!』



如果大家跟着原著故事来玩，故意输给海南再赢陵南便会看到上述的动画情节。但若然大家认为未剃头前的樱木较有型的话，只要不输给海南，樱木便不会剃发了，而且还能一尝心愿，看看海南落败后的惨样。不过最早的陵南练习赛则赢输与否也不会对结局有任何影响。最后一提，如果最后两场全赢的话，爆机画面会比平常的多出一格。



■第一次看见海南战败的样子，真心冰。

■没有剪发的ENDING。



王国传说

完全攻略



大家一心期待、众所瞩目的模拟RPG游戏“王国传说”已经火爆上市。现在来为各位玩家们介绍游戏中最最最重要的事件，以及在那些事件中登场的角色!!

夏洛特/文

SS	公司名称	SEGA	形态	S·RPG	容量	CD—ROM

亚瑟，快维护立古罗德大陆的和平吧!!

在你玩这游戏之前，有3点重要事项是非注意不行的，将列举在下面，请仔细看!!

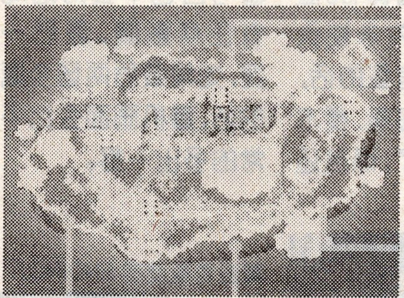
首先就是步行。在立古罗德大陆上有4个国家，在每一个国家里都有城、镇、遗迹等等。因为这些都将以各种不同形式存在并与事件有关，所以你得经常在各式各样的地方走来走去，好收集情报。

其次是战斗。在战斗之中，最多只能有6个人参加。而没有参加战斗的角色呢，则只能获得一半的经验值，所以，你得特别小心，以免造成他们经验值分配不均。

最后是谈话。在酒吧和民宅里都有好几个质问项目，你得全部说对哦！还有，在街上有告示板，在那上头还刊载有重要的情报哦！千万别忘了去看一看!!

步行

这个广大的立古罗德大陆是由许多个国家和地域所组成的。



奎兹兰多

这里有奎兹柏恩镇和奎兹哈特，以及被占领的奎兹兰多城和奎兹诺斯山。

罗萨姆

在罗萨姆里有住着谜样魔术师的姆尔提布塔，和古代遗迹柯鲁贝村。

朵拉根

有着号称立古罗德最强部队之龙骑士国的多拉肯城和扎尔玛镇。

米迪

有海盗横行的港都欧鲁托玛以及刑恶教国出入其中的那提斯村。

作战

在战斗场面时，可用武器来使出必杀技和魔法以及进行回复和防御。

用武器



用魔法

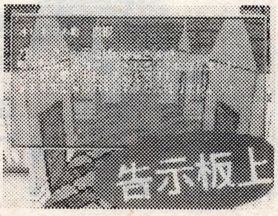


谈话

在城镇上所做的情报收集也是很重要的。路过时一定要去酒吧等地。

在酒吧





战火又再度燃起了！

苦等了一年，和肯・尤塞的再次对决终于来到！亚瑟他们这一次真的能够一雪前耻吗？

与肯・尤塞再次会面

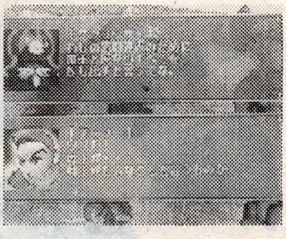
位于东方，可说是谜样王国的雅玛泰。一年前，从雅玛泰伸出了侵略之魔手的，便是肯尤塞。他们使用了一种叫做"忍术"的妖技来攻打奎兹兰多，因此，奎兹兰多女王国的骑士团被他们打的是落花流水……。

接着是一年后的现在。被放逐离开国家的亚瑟王子一行人呢，继续过着浪迹天涯的生活。终于，报仇的机会到了。那就是肯尤塞只带了一些部下离开了城里。



▲经过1年，再度见到肯尤塞。复仇的时候到了！！

▼听到被自己母亲出卖了而激奋不已的亚瑟。在这里解决……？



突破包围网

虽曾从肯尤塞的激烈攻击中逃出，但还是被团团围住的亚瑟一行人，他们必须捉住和他们一起逃走的敌人忍者——武藏，好帮他们突破这里的重围。



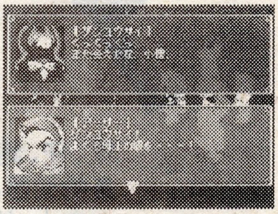
▲曾经是武藏的老师的琼萨，他精通各种忍道的绝技，像影缝、手里剑等等，是个绝对的强敌。亚瑟他们赢得了他吗？

逃离地下牢

突破包围网惨遭失败。被5将军之一，武藏的老师——琼萨给关到奎兹兰多城的地下监牢。

武藏的精灵——阿克比和库罗亚夏往哪儿……。

这里是哪儿？



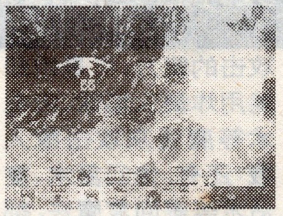
▲在这里也会有琼萨挡住去路。若赢不了就只能逃啦！？

奎兹诺斯山

终于从奎兰多城的地下监牢逃脱的亚瑟一行人。就连他们逃亡至邻国罗萨姆、多拉肯的途中，也都有肯尤塞所派出的刺客来阻挡他们的去路。失去行进目标的他们，便绕道到奎兹诺斯山去找所谓的云海贤者。

于是，他们在奎兹诺斯山的山顶见到了云海贤者。听他说起有关过去所发生的"魔导战役"一事。

小心小鸟



▲在抵达山顶之前的路上会出现许多敌人哦！要注意剩余体力！！

你是仙人？

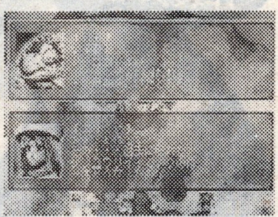


▲等在山顶上的云海贤者会在这里成为伙伴吗！？



在山顶上……

从前，在"魔导战役"中，有12名勇者打倒了一个叫做肯尤塞的独裁者。究竟那个肯尤塞是谁呢？还有，为什么非得要有12个人才能打倒他呢？要想解开谜题，还得走上很漫长的路哦！聚集12名伙伴后，再回到奎兹诺斯山来吧！！



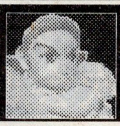
寻找剩余的伙伴！

介绍登场的角色！

仔细地为您介绍到奎兹诺斯为止所登场的角色和必杀技！！加上序幕的王宫战士们，共有7名角色登场哦！！

奎兹兰多的王子 亚瑟





被肯尤塞追逐出奎兹兰多城，而和艾丽莎、黑库达一起开始了流浪生涯的亚瑟就是本游戏的主角。他不但精通剑和魔法，就连行动力和攀爬力也十分优越，是个万能型的角色。他和他的青梅竹马艾丽莎及担任教育工作的黑库达，他们3人正救国战士之名，而远近驰名。不过，欠缺决断力，在人性方面也只有半人份。

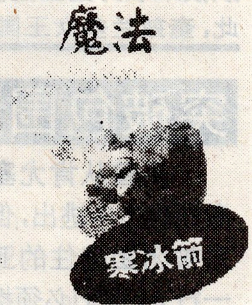
攻、守、跑全都具备的亚瑟，是战斗之主力。战斗时只要让他打头阵就OK了！！



▲挥舞剑来劈砍敌人之技。可向周围2格左右的敌人发动攻击。

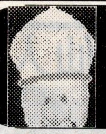


▲拔出剑，然后一口气刺入敌人的大技。虽为剑技却有惊人的攻击范围，所以也能攻击远处敌人。

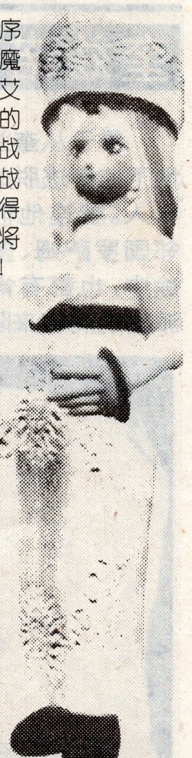


▲将许多冰块朝一定范围的敌人扔去的魔法。有时敌人会被冻住了！

天才官廷魔术师 艾丽莎



在奎兹兰多中，无人能出其右，为人所赞誉的天才宫廷魔术师艾丽莎。她虽然不具备用拳、武器等等可直接攻击的能力，可是她却能用炸裂火焰球、闪电术等魔法来攻击敌人哦！还有，像回复术、复活术等等回复魔法，都只有她才会呢！因为她的行动力和攀爬力很差，所以最好别让她深入敌阵，以免被包围，尽量让她在后方应战。



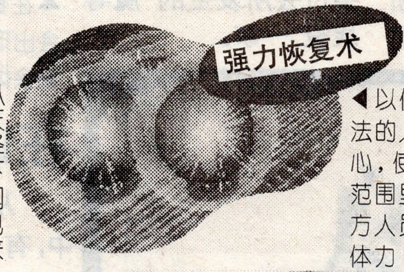
能在序幕中使用魔法的只有艾丽莎。她的有无参加战斗将左右战局，所以得好好考虑将她编入队！



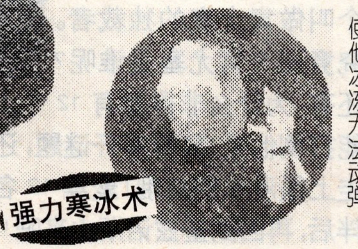
▲用火焰烧敌人的魔法。除了能控制火的敌人外，效果很好。



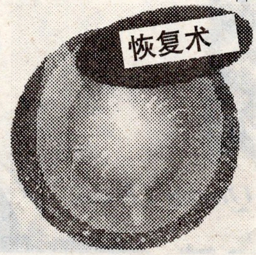
◀从天降下闪电来攻击敌人的魔法。



◀以使用魔法的人为中心，使一定范围里的我方人员回复体力200。



◀给予敌人重创并且使他冰冻无法动弹。



◀回复一定范围里我方一人体力的一百的魔法。

会适时地发动支援攻击，在小队中担任救援工作的大胆黑库达。在宽广的平原上就让他发挥力量吧！！

可靠的老战士 黑库达



曾经是名军人，为奎兹兰多宫廷所用，退伍后，现在是亚瑟王子的老师以及他商量事情的对象——黑库达。

这一次呢，因为受到肯尤塞的进攻，而和王子一起离开了国家。在“魔导战役”中，曾是个十分活跃的战士，虽不会用剑和魔法，却十分擅长于弓箭。因为体力不好，所以最好让他远离敌人，做为间接攻击的中心。





◀箭上带着雷电，是可攻击一名敌人的技巧。

▲射程范围是攻击6格敌人。可当救援射击。

◀瞄准位于前方射程范围里的敌人……。

◀用数根箭往那边射。可有效攻击敌人。

谜样狮子面具 亚玛鲁

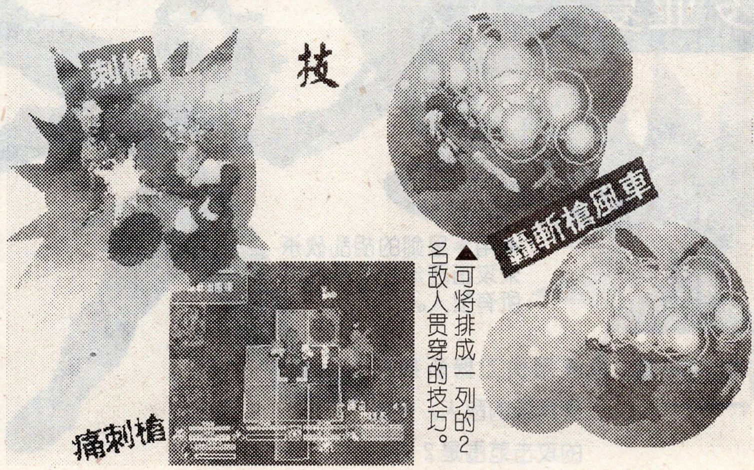


脸是狮子而身体却是人的兽人西玛鲁。虽然他决非亚瑟王子所能使唤的，可是他和他们一起旅行，并且协助王子。究竟他的目的是什么呢？他的真面目又是什么呢？这一切的一切全都是一团谜。

他是用枪的能手，其技术之高超堪称完人呢！而且，他的体力也是顶尖的，可说是一名真正的战士。战斗时，就让他在前线迎战吧！！

▼可用枪的一般攻击刺穿一名敌人的技巧。射程比剑和拳头要来得远。

▼被敌人包围时，可以瞄准距自己半径2格的所有敌人…。



▲可将排成一列的2名敌人贯穿的技巧。

◀挥舞长枪，使范围里的所有敌人都受到重创吧！！



拥有壮硕肌肉的西玛鲁。其体力和攻击力是不容置疑的。就让擅长做直线攻击的他和亚瑟、武藏打头阵吧！！



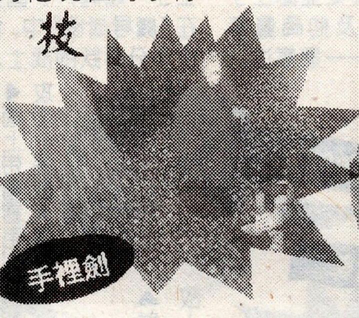
迅风忍者
武藏

和肯尤塞一起从东方的谜团王国——雅玛泰来的忍者战士。因为他现在对于肯尤塞有着强烈的不信任感，于是便和亚瑟他们一起行动。

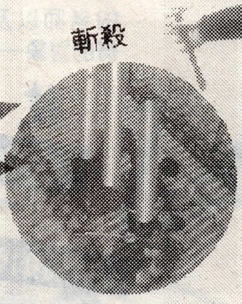
他主要是以剑技来攻击，除此之外，还会使用手里剑、爆裂斩等等的忍道。还有，他还具备一样特殊能力，可以操控二个住在其他星球上的精灵阿克比和库罗亚夏。

和亚瑟一样具有优秀攻击力和移动力的武藏。因他被设定成一定得参加战斗的角色，故得整顿好武器和防具。

技



▲忍者一开始所具有的技能是手里剑。以自己为中心来攻击敌人。



▲以灵光之刀来砍杀排在正前方的敌人。





防御力很低的阿克比在战斗中负责支援。



忠实的精灵①
阿克比

遵从武藏命令，住在其他星球的精灵之一。

对于武藏有着绝对忠诚的心，当武藏成了肯尤塞的背叛者而被关到牢房里去时，她冒着危险，和库罗亚夏一起去救他。

她所使用的武器是弓，虽然体力和行动力都不怎么样，可是她会使用特殊魔法。

技





劈裂天空的飞箭卷起了雷电。

拉开弓箭一个个地射杀直线上的敌人。

容易成为敌人目标的库罗亚夏。负责对付弱敌。



忠实的精灵②
库罗亚夏

和阿克比一起向武藏宣誓忠诚的精灵之一。因为他长了一对翅膀，所以可以在空中做某种程度的漂浮。也因为他有这一项特征，所以他的移动力和攀爬力是所有人中最高的。

虽然他和主人武藏同样会使用忍道绝技，可是因为他的防御力很低，而且又害怕弓的攻击，所以，最好是别让他上前线去。

技



▲用手里剑的胡乱砍杀来攻击在半径 2 格内的所有敌人。

横扫千军

◀用快刀劈斩排在最前线的敌人。有效的攻击范围是 2 格。



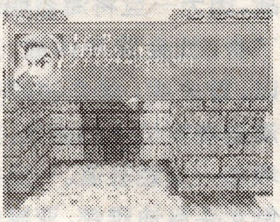
夺回多拉肯城！

就连陆地上最强的部队——龙骑士团也对付不了肯尤塞吗？多加一名龙骑士团的战士——艾文共同夺回多拉肯城吧！

一样的攻防

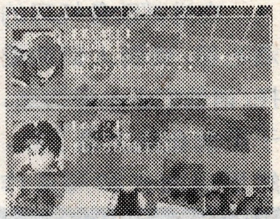
在扎尔玛镇上听到多拉肯城受到攻击的情报。一往城里走，就看到敌人和多拉肯龙骑士团之战正在进行着。于是他们便加入多拉肯骑士——艾文他们的行列中。

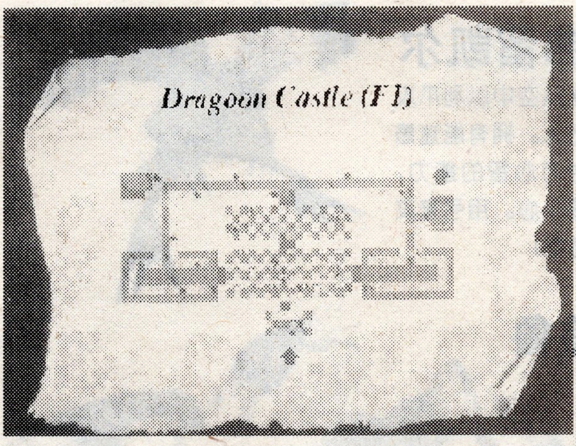
这个攻击队的头目是5将军的阿亚希梅。为了打倒她，他们必须突破1楼的包围，往2楼走才行。



▲听到传言而去到多拉肯城的一行人，呈现在他们眼前的是…。

▼在城里头，是多拉肯军和侵略军的反复攻防战。





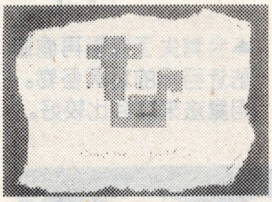
艾文 龙小子

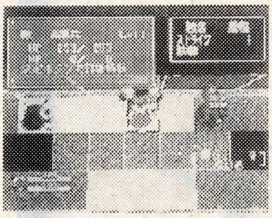
多拉肯国的伟大龙骑士团的一员。具有可变身成龙的特殊能力和龙变化之技。



搬运神水

此外被孤立的艾文，被阿亚希梅命令将装有神水的瓶子拿给地下的亚瑟他们。在搬运的途中还会受到军队的阻挠哦！因为一旦被碰上2次就得从头开始，所以千万千万要留意军队他们的行走范围，别闯入了才行。





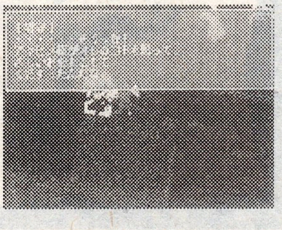
▲若能好好掌握突击兵的行动范围，搬运神水就没啥大不了的。

小心突击兵啊！



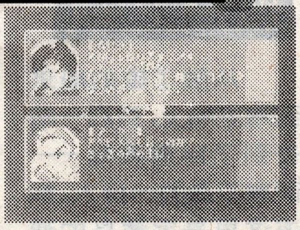
▲他是会阻挠艾文神水搬运的讨厌家伙。不过他不会在这儿攻击的，放心！

▼在途中的路旁喝着捡来的酒的守卫。这家伙有点笨。



夺回城堡

若能将神水运到地下的话，就将途中的宝箱里所装的酒给看守牢房的守卫喝。若能让他喝醉并且拿到钥匙的话，就可以救出亚瑟他们了！接着就是得打倒2楼的头目阿亚希梅。阿亚希梅她主要是用魔法来攻击。尤其得特别小心她的催眠魔法。



阿亚希梅 阿亚希梅



被派遣去攻打多拉肯城，是肯尤塞部下的五将军之一，她会施展各种魔法来阻挡亚瑟他们的去路。

追赶海盗

为横行于附近海域上的海盗们所苦的欧鲁托玛居民们。受到他们请求而搭船出海去讨伐海盗的亚瑟一行人……。

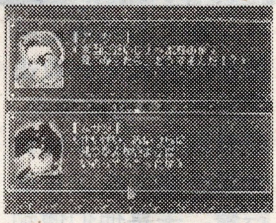
船上之战

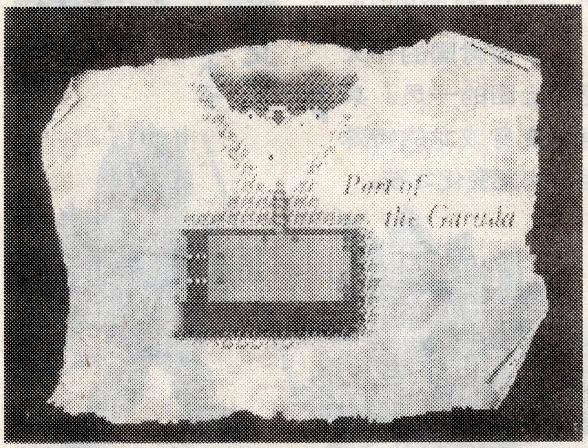
在港都欧鲁托玛的酒吧里，受到人们的委托，请他们去击退海盗。于是就在镇上借了船，然后出海去和海盗作战。因为一旦将海盗船现了身，就会展开作战，所以，首先呢，得先将那些海盗喽罗们一扫而光，好增加一点经验值。一旦打倒女头目迪雅娜，亚瑟他们所搭的船就会触礁。



▲一旦打倒海盗就可进到他们的船上，可是船……。

▲因为自己的船沉了，而潜入海盗船里。





弗留凯尔

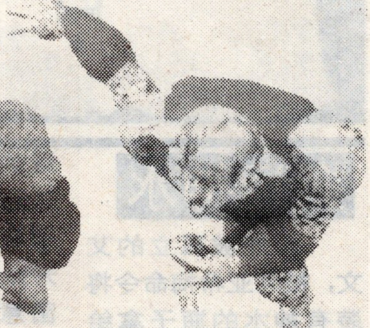


▶从空中以利爪攻击人。拥有能迷惑对方心智的能力，要小心。用弓来攻击吧！

盖鲁



▲攻击力和移动力都很棒的怪物。我们一发动攻击他就会反击回去。用间接攻击吧！



▲会消失了踪影再偷偷贴近目标的讨厌怪物。用魔法来攻会比较好。

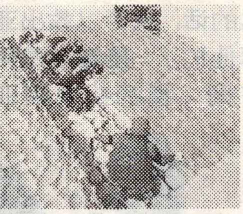
孤岛之战

从触了礁的船逃到海盗船上，然后一路去到了南海孤岛——萨摩莎岛的一行人。知道这里是宝藏岛的迪雅娜呢，就一直往丛林的深处走去。

当他们要去追赶迪雅娜时，会有十分顽强的怪物挡住去路，所以要特别小心。在他们的前头，还有5将军之一的贝鲁札里恩等着呢！！

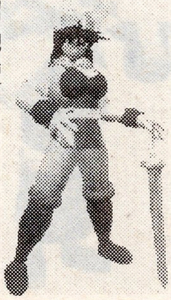
在桥上作战！

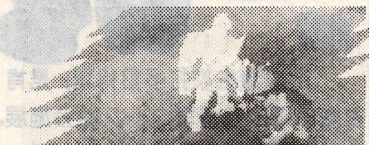
▶在萨摩莎丛林有2座桥。你得特意将敌人引到桥上来，然后再用连发箭击来扫光直线上的所有敌人。

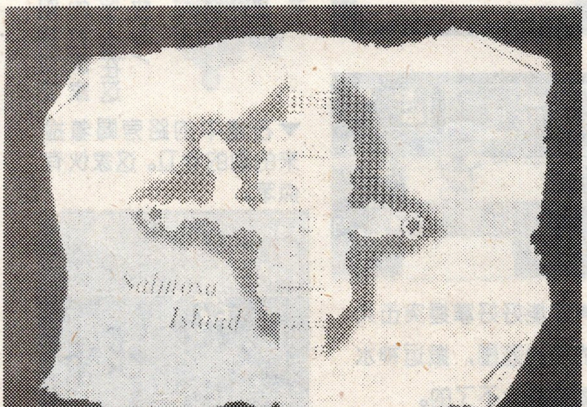


迪雅娜 女海盗头目

▶率领海盗而恶名昭彰。亚瑟他们一伙，和他们一起讨伐肯尤塞。擅长使用剑和拳头。







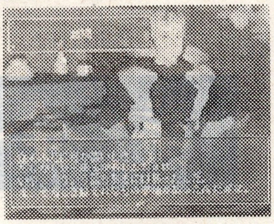
夜盗亚修成为伙伴！

一个人向肯尤塞挑战的有胆无谋的夜盗亚修。得平安地将他从敌人的包围网中救出，并且使他成为我们的伙伴。

在奎兹柏恩

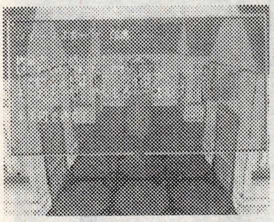
顺道绕到奎兹柏恩镇瞧瞧吧！在那里会听到有关一名反抗肯尤塞男子的事。若想见那名男子得怎么做才好呢？就在镇上的酒吧等等地方问一些相关情报吧！

查看告示牌



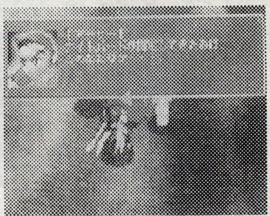
▲若想见夜盗亚修，就得在告示牌上留下讯息。

之后一回来……



▲当你离开镇上并且又回来时，夜盗的回复也到了。

在河滩碰头



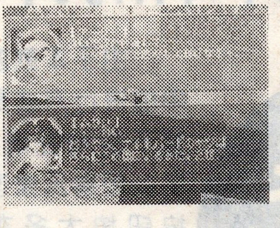
▲夜盗亚修所指定的地方是镇外的河边。可是等着你的是敌人！？

在城里重逢

在告示牌上写下留言之后，就会在上头出现留言，相约在镇外的河边见面。可是，听到了那个情报的刺客会比他们早到那里，所以得将他们打倒才行。见到夜盗亚修了！！他说他要一个人去打倒肯尤塞，于是便往奎兹兰多城出发。而亚瑟一行人便赶紧跟在他身后追去。

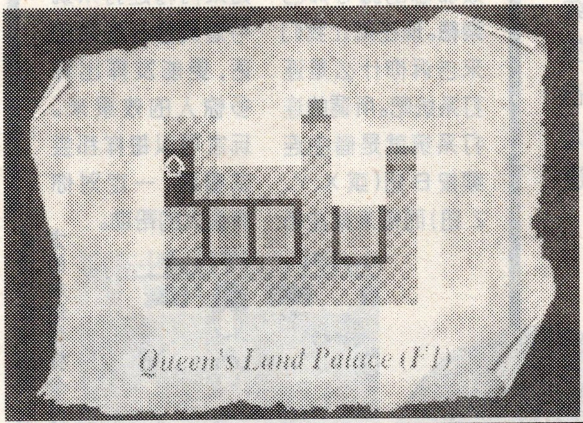
▼一个人突围然后闯入奎兹兰多城，遭敌人包围的夜盗亚修。再这样下去，他的生命会有危险啊！！快点来救他吧！！





快来救我啊！

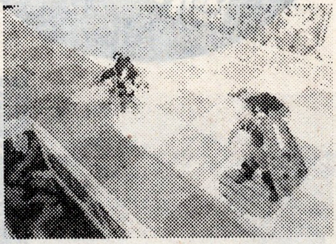
▲因被许多士兵包围住，所以你得在夜盗亚修被捉住前救他！！



魔导师　雷



好困哦！！



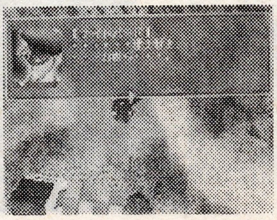
▲除了闪电术之外，还会使用催眠魔法。一不小心就会遭歼灭！！



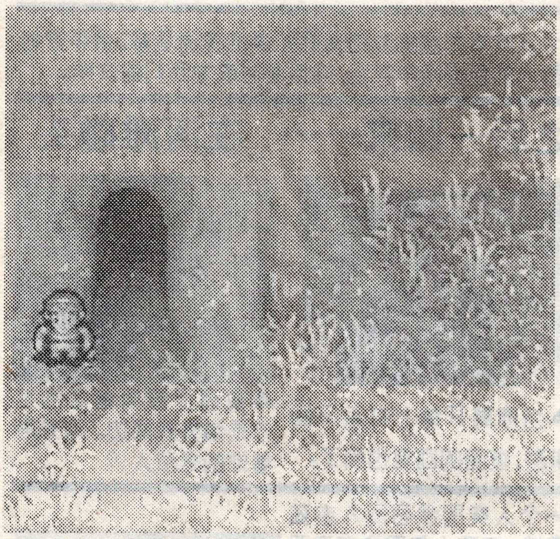
亚修　孤独的义贼

他就是有名的夜盗亚修。只身前去攻击肯尤塞，后为亚瑟所救，而和他们一起行动。拥有盗取秘宝和技巧的特殊能力。

之后发现2个人！



在这里已有10个伙伴了，可是像古代遗迹、姆尔提布塔、邪教馆等尚未去的地方还有很多呢。必须去搜遍那些地方的每一个角落，找到剩余的伙伴，当他们聚集之后再回到奎兹诺斯山时，真正的战斗才能展开哦！



阳光战士

完全攻略

SS	公司名称	SEGA	形态	A·RPG

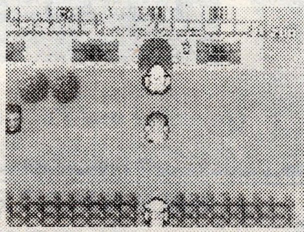
本次将做详细的介绍

游戏之中须一直不断地赶路！

由于本款游戏中的进行方式是一直不断地在赶路，所以如果玩家连续按钮按太多次的话，可能会造成右手肌肉酸痛。因此我们特别设计了连打系统来帮助你。

什么是连打系统呢？

玩家可能会问什么是边界打系统呢?如果没有连打系统的话根本无法打败邪恶的魔导师巴索德。现在就让我们来告诉你什么是连打系统吧。所谓的连打系统就是借由连续按B钮(或X、Y、Z钮)而带来某些特殊效果的一种系统。有的可以使主角跑得更快，有的则可以使出魔法。如果再将连打系统与道具合并使用的话，更能发挥出许多惊人的效果来。玩家可以每样都尝试看看，一定对你有很大的帮助。



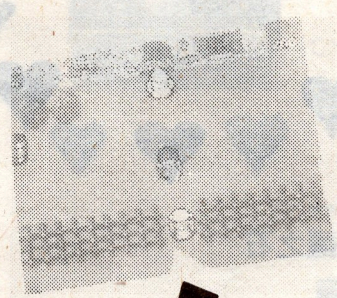
◀借由按钮的连打画面上方的加速指标会急速上升。

向前冲
不断地向前冲
持续地向前冲

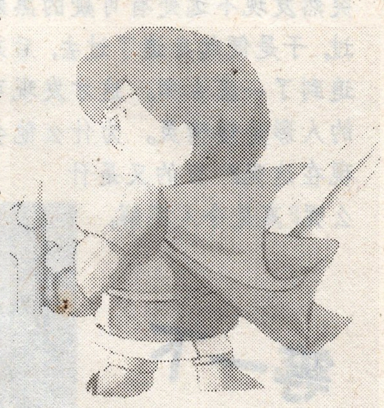


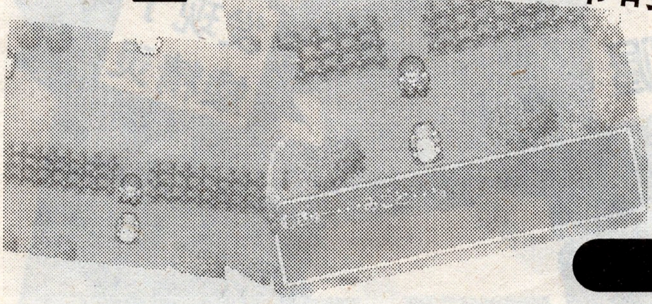
接受爷爷对你的最后试练!!必须将加速技弄精通

试炼任务 1



一大清早就被奶奶给叫起床,原来今天是要前往奥地冈城的日子。奶奶准备好了所有的行李之后,本以为可以出发了,但正当这个时候,待在门外的爷爷突然叫住说:"为了测试你平常修行的成果,所以你用加速技朝我冲过来吧。"好吧!爷爷准备好了吗?要冲过去了喔!测试完后,奶奶会告诉你说,到了城里后必须去会见父亲的好友卡帕先生。



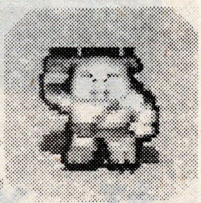


全力向爷爷的身体冲去!

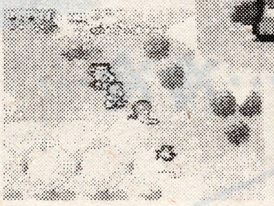
对这家伙

须特别小心

布多



他会一直紧追在后不放,不过由于他跑得很慢,所以只要等在他前面再伺机攻击他就可以轻易将他解决。



很慢 速度

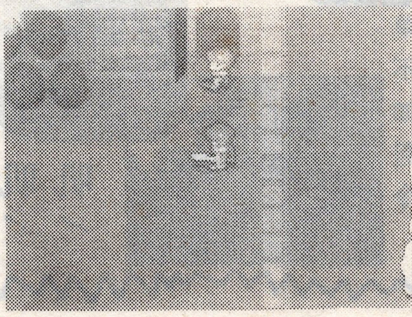
试炼任务 2

前往奥地冈城看个究竟…

终于来到了奥地冈城。在街上会遇见一个奇怪的算命老婆婆。不过还得赶快找到父亲的朋友卡帕先生才行。

卡帕先生所拜托你的第一件事是替他担任夜间的巡逻员,希望在巡逻时最好不要发生什么事才好,可是…。

谜 神秘的算命婆婆

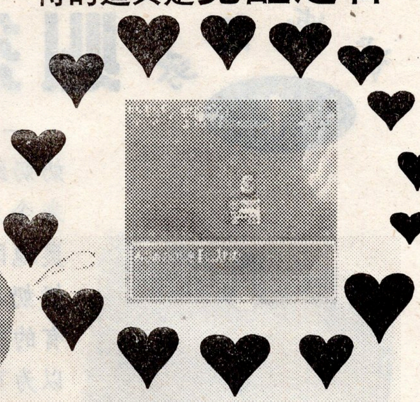


第一個工作是夜間巡邏員

试炼任务 1 不论追到那里都要追到矮精灵

可以获得的道具是觉醒之石

当你正在夜晚巡逻的时候，突然发现不远处有可疑的黑影闪过，于是便起身追了过去，后来便追到了一座古祠。这才发现可疑的人影是矮精灵。为什么他会出现在这呢？目的又是什么呢？真是令人不解。





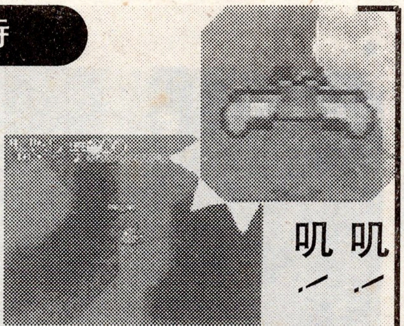


哇!被逃走了

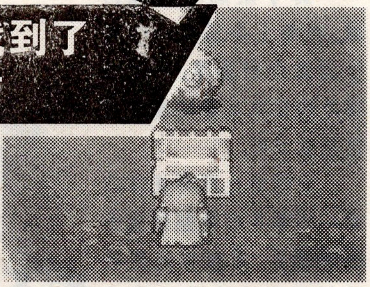
对这家伙须特别小心

帕塔巴特

如果只有单独一个的话并不会难对付。不过如果加上别人一起攻击的话，就会令你非常的棘手。



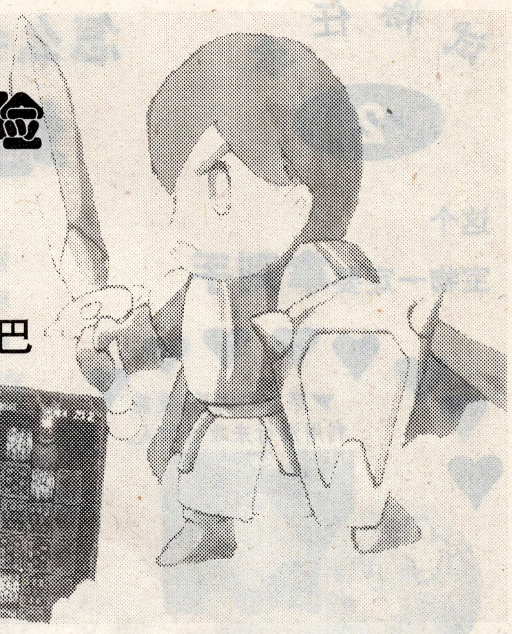
在这里找到了觉醒之石



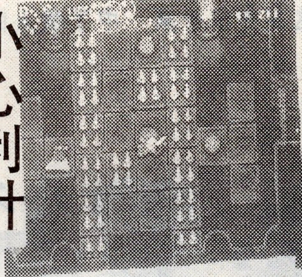
追到了矮精灵之后，便可以发现一只宝箱，宝箱里头放着一颗觉醒之石，这将成为你新的道具。

试炼任务 1 王家的墓中充满了许多危险

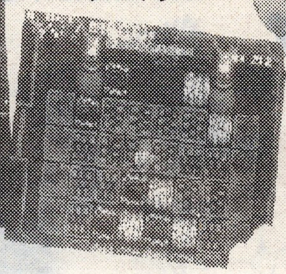
为了拯救被黑暗的魔导师巴索德所捉走的莎蒂拉公主，因此朝王家之墓前进。不过由于王家之墓中有许多刺针和大嘴巴等陷阱，所以迟迟无法到达囚禁莎蒂拉公主的地方。不过在前往王家之墓的途中可以获得一个新道具，快乐鞋子。



小心利针

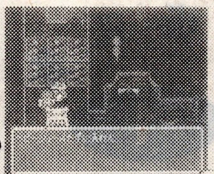


大嘴巴



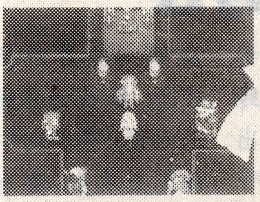
试炼任务 2 莎蒂拉公主处境危险 赶快前去救她!!

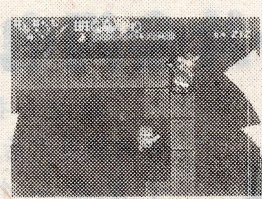
可以获得的道具是**鞋子**!!



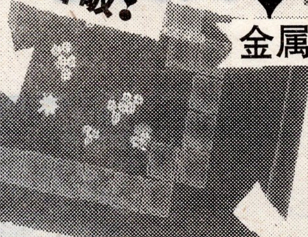
金属鞋子

公主危险了





击破!



和巴波对决

公主变成了一只天鹅



史帕伊坦

这个家伙会出现在迷宫中的狭窄通路上，由于会不断地缠着你，所以最好不要交战，能逃尽量逃。



咻咻

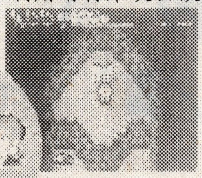
好不容易终于来到了公主被囚禁的地方。正想要出手解救公主的时候，巴波突然出现了。原来他是奉了巴索德的命令而前来阻挠搭救公主的。又好不容易才打败了巴波之后，却发现莎蒂拉公主被巴索德用魔法变成了一只白天鹅，只能在森林中来回的走着而已。

试炼任务 2

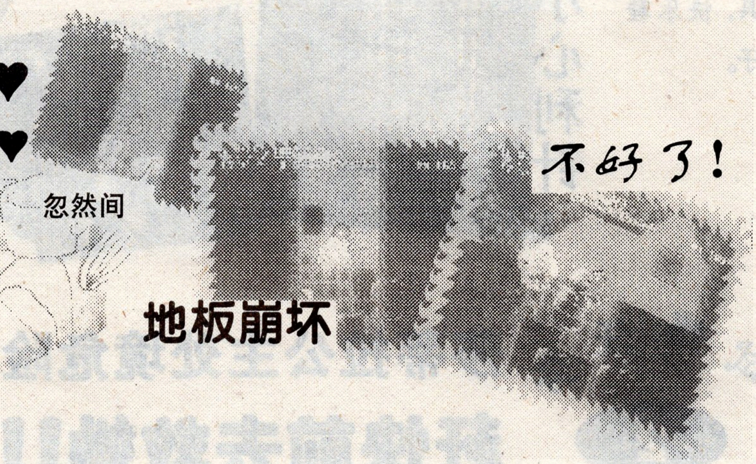
怎么会呢？
地板竟然设有陷阱！

进到多峡谷之后，沿着楼梯向上前进的时候，会发现一条地面布满袭痕的道路。虽然觉得这其中似乎藏有危机，不过如果不过去，则无法继续旅程。因此只有硬着头皮一试。哎呀！果然中了敌人的陷阱了。

这个宝物一定要**拿到手**



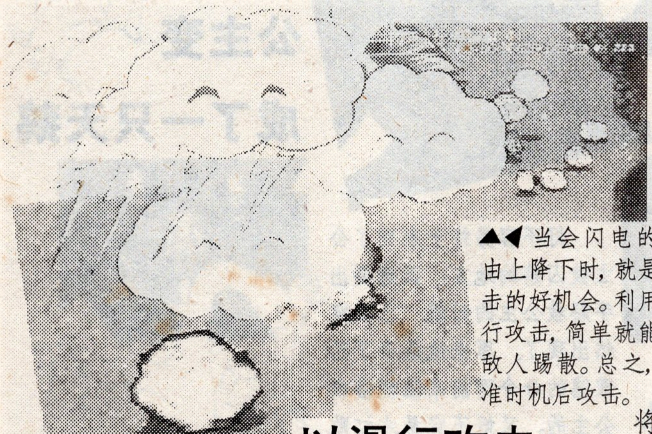
▼穿上它之后，就能利用滑行来攻击敌人。



试炼任务 1

是鸟？是飞机？还是…
其实是一片会闪电的云

经过一番辛苦的找寻之后，终于发现一个出口。正想高声欢呼的时候，突然出现敌人的头目。原来这里不是出口，而是敌人头目的所在地，和头目作战的时候，要小心它的闪电攻击。而当它由上缓缓而降的时候，以滑行来攻击它！



▲◀当会闪电的云由上降下时，就是攻击的好机会。利用滑行攻击，简单就能将敌人踢散。总之，看准时机后攻击。

以滑行攻击踢散它吧！

这家伙要**特别小心！**

巨大狼蜘蛛

将它打倒之后，又会生出两只小蜘蛛。和它作战，比和一般敌人作战，要多花许多时间和体力。

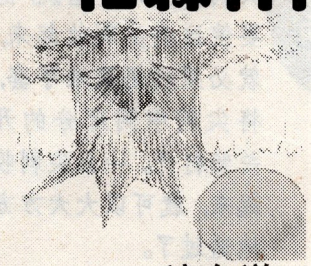


试炼任务 1

利用到手的奇异贝壳和森林内的树精交谈

这家伙要特别小心!





在奥地冈城的北方，有一座迷路森林。由于这座森林的内部有着复杂的路径，因此很容易迷路。此次主角到这座森林的原因，是要寻找两棵长得奇形怪状的树。并且利用谷之妖精给的贝壳，和它们作讯息的沟通。

这么说
白鸟向北…



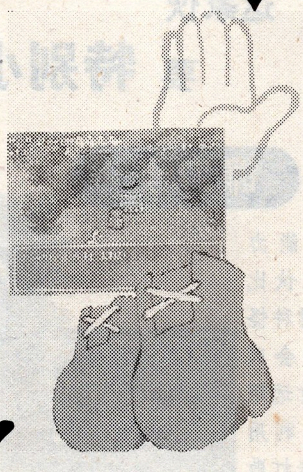


千年树之叶
是坚硬物体

▲▶乍看之下，似乎无法通过。但是，只要利用滑行的方式，就没问题。

一溜烟地!

这个
宝物一定要拿到手



魔法手套

试炼任务 2

白鸟竟然被巨大的蜘蛛给捉住了!

经由两棵怪树的告之，在森林的北面，有一只白鸟被巨大的蜘蛛给捉住了。难道这只白鸟会是公主吗？如果真是这样，那么不赶快去救她的话，后果不堪设想。巨大蜘蛛，我来了!

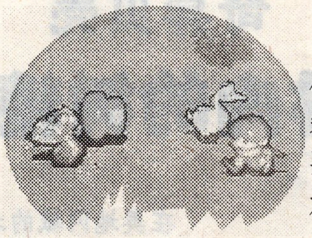




快点将
白鸟给放了吧!

试炼任务 1

善加使用魔法手套 通过由尖刺所构成的陷阱！

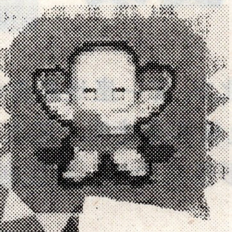


进入逃生用迷宫后，会发现到处都是由尖刺所构成的地板。想要使这些尖刺收起来，就必须利用魔法手套，将尖刺中间部分的开关给打开。一旦尖刺收起来，就可以大大方方地通过了。

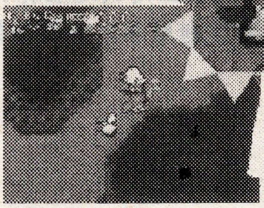
看起来并不显眼的魔法手套…

这家伙要特别注意：

泰德伍德

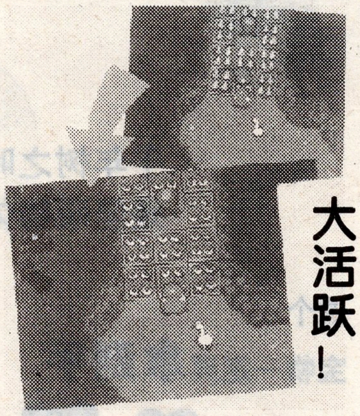


在先前到过的地方也曾出现过。这家伙会以双手持有的石子进行攻击。在他还未出手前，打倒它吧！



嘿嘿嘿…

在这个地方



大活跃！

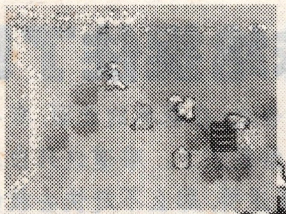
试炼任务 2

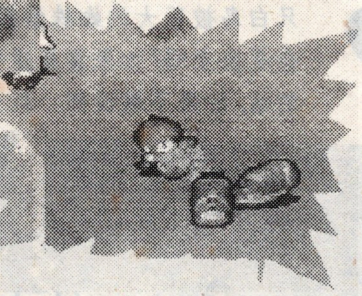
将靠近的敌人一个一个地踢散开吧！



这家伙要特别小心：

走出迷宫之后，就会进入敌人的巢穴。在此会有大量的敌人出现，利用滑行攻击，将它们一一解决掉吧！





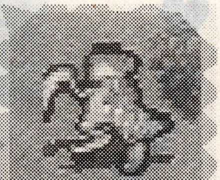
▲▶哇～。这里竟然藏着这么多的怪物。真是令人意想不到。

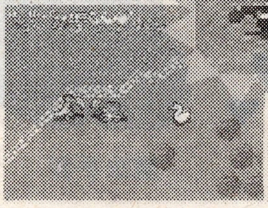
试试看我拿手的滑行攻击绝技呢！

这家伙要特别小心：

镰刀怪

在能力上，这家伙比橙色的同种怪物强。它会以镰刀进行远距离攻击。利用滑行攻击打败它吧！



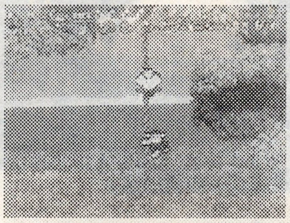


咻——咻——

试炼任务 1

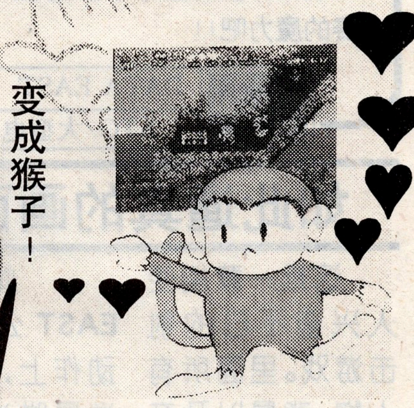
在宁静详和的大自然中
变成猴子后自由行动

曾听人说过有关千年树的事。但是当它出现在眼前的时候，仍不免要赞叹一下。如此巨大的树木，布满了长春藤，想要往上爬，得先除去身上的铠甲，并且穿上中途到手的猴子外套，等变身成猴子后，才办得到。



▲变成猴子后，就能自由地在长春藤上爬上爬下。

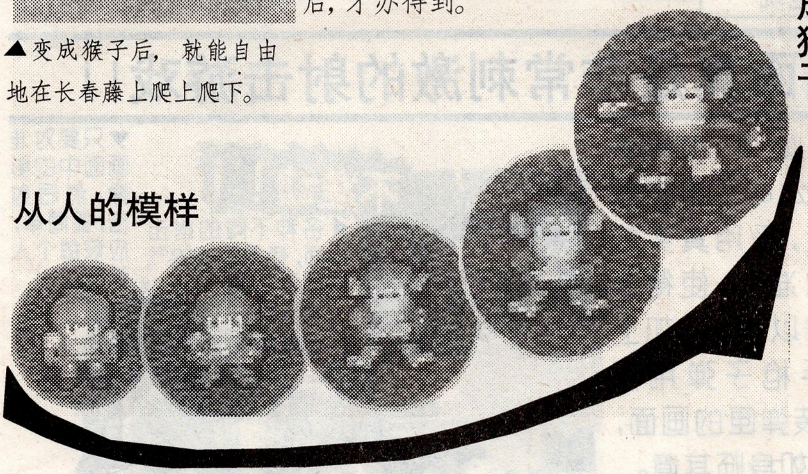
这个宝物一定要**拿到手**



▲不论何时，不论何处，都能变身成猴子的道具。

魔法手套

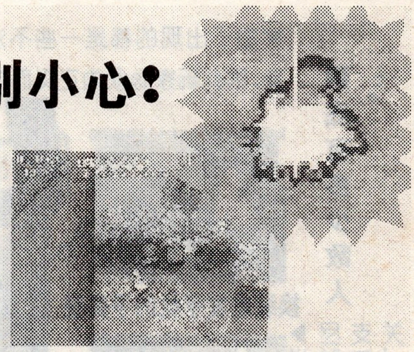
从人的模样



试炼任务 2

由于叶子的阻挡
所以无法前进…

这家伙要**特别小心！**



利用金属鞋打开通路！



叶子被撞得散落满地
利用鞋子来突破难关

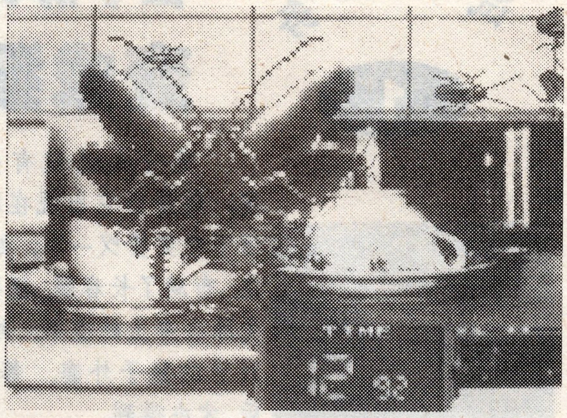
在千年树的树枝上行走时，会碰到叶子的攻击。这时只要穿上金属鞋，然后踏上某个具有开关作用的家伙。就能使这些叶子散开，然后打开一条通路。



射击大赛

在日常平淡的生活中，如能玩到非常紧张刺激的射击游戏，真是一大享受。报纸上说身体多流些汗才会健康。试试射击大赛的魔力吧！！

DATA EAST	
STG/大型电玩	



如此逼真的画面真是非常刺激的射击游戏！！

这是一款能使人兴奋不已的射击游戏。里面所有人物、背景以及音效都是由非常著名的人士进行设计及策划，很适合成年人游玩。

此次DATA EAST公司在射击的动作上，采用真实的准星瞄准器，使得命中率得以提升，加上连发手枪子弹用尽时，换装弹匣的画面，更是有如身临其境。



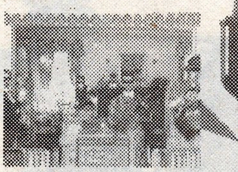
▼只要对准画面中的影像，然后射击，很简单，应该每个人都会。

◀各种不同的射击画面，使得枪战的气氛更为热烈。

◀有时会被许多敌人攻击，相当危险。这时不能慌张，否则就完了。

▼由于出现的都是一些不法之徒，因此玩家必须为正义而战。

……到底有多少敌人

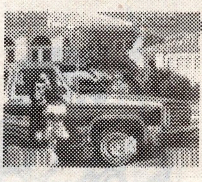


换装连发手枪的子弹匣



▶当枪内的子弹用尽时，只要按下枪支下方的换弹开关，就能更换弹匣。

注意敌人偷袭！！



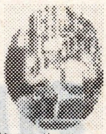
▶对着画面中不同的道具射击，也是一大乐趣。



注意 在游戏中，在不定的地点会有装备出现，只要射击该装备就能得到。

开发工作者的精心设计

这是一款极受注意的射击游戏。不仅内容丰富，而且人物表情也都相当酷，当玩家拿起手中的手枪，进行除暴安良的战斗时，想必一定会有十足的成就感。另外，由于这是大型电玩，因此在音效上，也会有真实的声音出现，实在太令人感动了。



开发工作者

▲游戏的开发人员也会在游戏中登场。

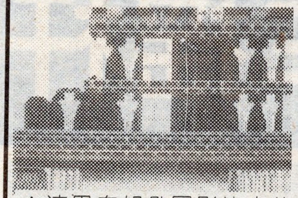
嗨！各位大家好我就是负责开发的工作人员。请多指教！！

游戏一共有 3 种模式可供选择!

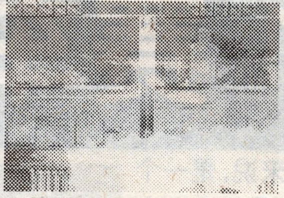
在本游戏中，一共有 3 种模式可供选择。射击场模式是供初学者练习之用。而对战模式则是由玩家之间彼此竞赛，看谁先击中目标就算获胜。另外就是剧情模式。玩家依每个剧情内容的不同，必须完成一定的条件才算过关。有了以上 3 种模式，使得不论是初学者或是射击高手，都能享受刺激火爆的气氛。

射击场模式

可以训练速度、命中成功率以及反应等三项的模式。并且以分数表示进步与否。



▲这里有如外国影片中的射击训练场。

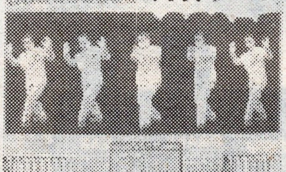


▲要想成为射击高手，就必须先由这个模式练起。

对战模式

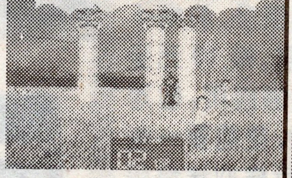
本模式可供 2 人游玩，并且还可分为比赛得分高低或者互相寻找特定目标然后击倒等方式。其中比赛得分高低是指玩家之间谁射倒的敌人数目较多，就算获胜。而寻找目标的游戏是指玩家之间，共同设定一个目标，只要谁能先到达目标处，再将它击倒，就算获胜。

得分模式



▲两人比赛射击，得分较高的人获得优胜。

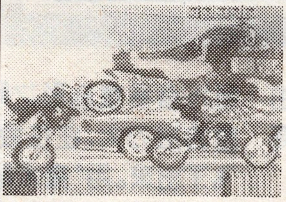
两人对战的游戏



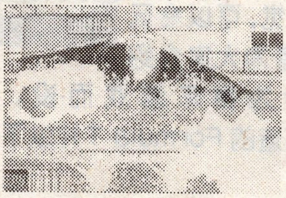
▲只要谁能先满足特定的条件，就算获胜。

剧情模式

这个以打倒邪恶不法之徒为目标的模式。全部共有 5 面，可以充分享受枪战的气氛。



▲只要一出现敌人，立刻要作快速的反应加以射击。



▲攻击敌人的同时，也要注意敌人的反击才行。

神秘的美丽女郎!!

经过一番追查及探索，终于发现下图中的女人，其实就是本游戏的幕后配音人员。不过，由于她本人不希望曝光，因此未以原来的面目出现在大家的眼前。穿着紫色又很考究服装的她，经过许多严格的考验以及裁判的审查，终于在众人之中脱颖而出。在此为何要特别介绍她呢?这是因为在游戏中，除了有她美妙的声音之外，在每次切换到下一个剧情时，她都会出现，并且成为众人所注目的焦点。由于他那美丽大方的外表，深深吸引许多人的目光。因此 DATA EAST 公司才会想到用她来当作游戏中的指导解说角色。



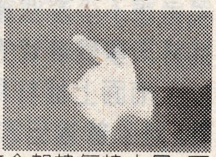
如果看到我，请不要客气，瞄准之后射击。千万不要因为我太美而结束游戏哦!

匿名人士

高手所必须知道的!

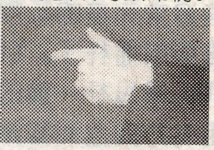
如果想要成为射击的高手，就必须抓住一些要领，然后准确的射中敌人才行。并且如果能对枪枝的构造以及使用法有深刻的了解，在枪战的进行中，就能完全发挥出来。因此在这里我们将介绍一些有关射击时的注意事项。首先，本游戏采用的是自动补充子弹。不过当你在装填子弹时如果动作太大，将会给予敌人有可趁之机，因此下面有正确姿势的解说。

错误!



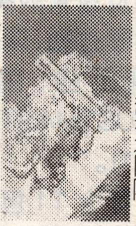
▲这个架势气势十足，可是却会成为致命伤。

正确!



▲以原来的姿势不要动，然后按下换弹匣的开关。

不注意就会掉入陷阱



▲在刚开始的使用说明画面，其实是陷阱。

有关游戏过程的解说 复活篇

此次将针对游戏中一些值得探讨的地方提出来讨论。首先是为什么在执行任务时，打倒的敌人，又会在其他场面中出现呢?不是明明将他击倒了吗?其实答案很简单。这和美国的特殊警察 SWAT 有关，平时这些警察都会随身带着防弹衣以防意外事件突然的发生。而这正是秘密之所在，在这款游戏中登场的不法之徒都有如此先进的装备，所以当然打不死，怎么样吓了一跳吧!而当玩家击中这些不法之徒时，他们会因一时的冲动力而倒地，但是子弹是射中防弹衣，因此他们并没有死，并且会在下个舞台中出现。这是本游戏相当有趣的一段插曲。



▶对准这个女人，然后加以射击使她倒下。

这女人!!

还是她!!

◀哇!她又出现了，防弹衣的功用真大。



这次 DATA EAST 所出品的射击游戏“射击大赛”真的是太棒了。不论是画面的背景或是人物的动作都经过了一番精心的设计，使得即使是初学者，只要玩过一次就会爱不释手的还想再玩。记得在前几年在大型电玩中也推出过一款射击游戏名称是“Wlf Team”，玩家的任务是解救被盗匪所抓走的人质，而感觉上和本游戏颇为相像。那时也曾吸引了许多热爱射击游戏的成年人游玩。相信这款游戏也应该不会让大家失望才对。

初次见到本游戏的广告刊头时，看到上面说“射击蟑螂大赛”，就觉得很好奇。于是就去试试看，结果…却不是这回事，其实和外面一般的射击游戏一样，都是射击匪徒的模式，而广告上所说的只不过是一个迷你的游戏而已。不过，说实在的，看到这些蟑螂飞来飞去，还真是很恶心，真想将它们全部消灭掉，免得烦人。不晓得 DATA EAST 公司下次会不会出现“射白蚁”或“射蜘蛛”等迷你游戏，以满足一些好奇心较重的人。

Thrustmaster T1赛车摇杆介绍

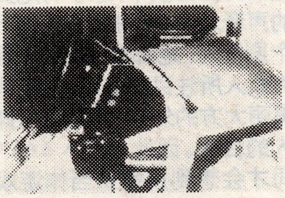


摇杆对于电脑游戏来说，是一个相当重要的设备。虽然现在有很多游戏可以“一个鼠标走天下”，但是相信没有几个玩家想用它来玩动作游戏、赛车/飞行模拟游戏吧！而且多数这类游戏也有支援摇杆，笔者想不少游戏迷最少也会买一支摇杆来享受游戏的真正乐趣。

市面上摇杆种类繁多，价格不等，对于普遍玩家而言，数10元至100多元的摇杆已足够应用。但对那些追求完美的玩家，便需要一些更高级的摇杆了。飞行模拟迷会用像飞机操纵杆一般的摇杆，赛车迷使用有方向盘和脚踏板的摇杆。这类市面较少有售的摇杆有着真实的造型及逼真的操纵感觉，可以令玩者大呼过瘾！现在笔者为大家介绍及测试的，就是专为赛车游戏而设，由THRUSTMASTER制造的Formula T1(以下简称T1)。

整个T1包括方向盘控制器(以下简称控制器)及加速/减速器(以下简称脚制)，而两者是完全独立的，即方向盘可安装在桌上，而脚踏板则放在地上。T1的外壳全部使用金属制造，可说是相当坚固的。控制器上装有2个按钮和1个波棍(推上和拉下来转波，共使用2个按钮)，合共4个按钮。这些按钮均可在游戏中重新定义。由于它使用4个按钮，所以你所使用的游戏阜(Game Port)必须支援双摇杆，否则不能完全发挥它的功能。脚踏板上有2个踏板(正确一点，是2个滚筒)，分别作为加速及煞车之用。T1的方向盘和脚踏板模仿得很好，方向盘扭的角度越大，反作用力就越大，玩起来很有真实感。方向盘回中的能力也很好，能够正确地回到中央位置。脚制也有着方向盘的真实感，踏得越低反作用力就越大。T1的安装程序颇为容易，只要看着说明书接驳即可。不过在固定控制器方面则有些问题，虽然T1附有吸盆和“魔术贴”来固定控制器，但是两者都不好用，因为如果用吸盆的话，则你的桌子表面必须十分平滑(像瓷砖一类)，而且当你玩得兴奋得意忘形之际，转一个急弯时，由于方向盘的扭力大，往往会令到吸盆甩掉，整个控制器飞了出来。用“魔术贴”则要贴2条“黑色毛虫”在你的桌上(很难看呢！)而且在你后悔时，想清除它就可麻烦了。所以在购买之前可要考虑一下。笔者有一个提议，就是将控制器安装在一块木板上(用“魔术贴”或用绳子)，然后将木板放在桌上，再用G字钳(五金店有售)固定木板在桌上即可。在附图中，笔者用另一个方法，可供各位参考！

笔者把T1缚在木板上



在此说明一下T1的硬体构造，其实它和一般的摇杆没有分别。也是利用摇杆的幅度改变内置其中的可变电阻的电阻，再借着电脑探测，然后你的动作就会在萤幕上表达出来。一般市面上的摇杆是使用一个游戏阜和2个轴的(即上下/左右)，但T1的原本设计为方向盘和脚踏板分别使用一个游戏阜及X轴，即如前文所述，由于

不是每款游戏皆使用两个游戏阜(像 The Need for Speed),而玩家的电脑亦未必有如此的设定,幸好 T1 附有一个转换器,使 T1 变成一个用 X,Y 轴及一个游戏阜的系统。基于上述的设计大部分有支援摇杆的游戏也可使用 T1,不过效果会取决于游戏是否使用类此(Analog)方法来读最 T1 状态。有些游戏只使用数字方式,当你向左扭动 T1 到某一角度时,游戏便侦测到向左而并不是角度。对于此类游戏,T1 可说是完全发挥不出功能,用回普通摇杆或键盘更好。

当把 T1 安装妥当之后,接下来便测试一下它的性能了,笔者找来几套较新的赛车游戏进行测试,包括云丝顿赛车(NASCAR RACING)和致命快感(The Need for Speed)。

载入 NASCAR 后,荧幕即出现调校摇杆的画面,由于方向盘被定为摇杆——及 X 轴,笔者将方向盘尽量向左和右扭之后,用作表示位置的指标(X 轴)很稳定地停在中间位置,不似一般摇杆左摇右摆。这时再扭方向盘,指标能很稳定的移动,效果令人满意。由于笔者没有使用转换器,故 Y 轴不能调节。之后再调节摇杆二,这时只要分别踏下那 2 个踏板便成(尽量踏低一点,而且不可同时踏下)。接下来再设定使用方向盘作转向,脚踏作加速及其它按钮和波棍等,便可使用 T1 来驾驶了。(笔者设定转向使用线性转向,即是呔盘的扭动角度将与前轮扭动的角度较相同,这样会使转弯时较容易,但这会令到直线行车时车子较容易摆动)。驾驶时的感觉相当不错,转弯时很灵活,以前用键盘和普通摇杆所不易过的弯,现在很轻松便过了。只需要操作一会便能控制自如地和其他对手较劲了。

跟着笔者找来另一套较近期的赛车游戏——致命快感(The Need for Speed)。如 NASCAR 一样,载入后出现调较摇杆的画面,这时有一个问题出现,就是游戏只调较一个摇杆,不像 NASCAR 要调节 2 个。笔者意会到(其实说明书上有写的,只是笔者太心急了)这游戏只支援一个摇杆。现在 T1 所附有的转换器便大派用场了。加了它后,方向盘依旧用 X 轴,但脚踏板就用 Y 轴了。致命快感除了这点之外,操作上如 NASCAR 一样,固不作详述。事实上,没有用 T1 玩过的话,是很难用笔墨去形容的。

这个价钱不低的器材,使用时应当小心。尤其是脚踏板,经常踏得太低会使内裹的弹弓容易折断。笔者就已经分别弄断 2 个脚踏的弹弓,幸好笔者是买正品货,可以配回原来的弹弓(在此笔者劝各位还是买正品安全点)。

说实在,玩赛车游戏不用 T1,真是没有趣味和不能发挥出你的技术。正如 NASCAR 的制作群说过"不用 T1 是很难驯服它的",可见 T1 的能力。当然,很多人仍会使用不花钱的键盘而不选择这较贵的玩意。不过,如果你很热爱赛车游戏而能力又负担得起的话,T1 是绝对值得推荐的。

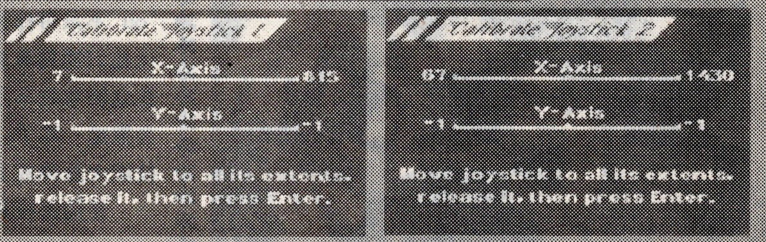
笔者写本文时,又见到了 T1 的后继者 T2 的出现。据 THRUSTMASTER 说,新的 T2 在安装上会容易得多,而且会改良 T1 的不足之处,方向盘上加了海绵,令你驾驶时更加舒服。希望笔者可以有机会为大家介绍 T2 吧!

新一代的 T2 赛车摇杆



The Need for Speed 和 NASCAR 的設定畫面





玩家自白

模拟类

极速!?慢速!?

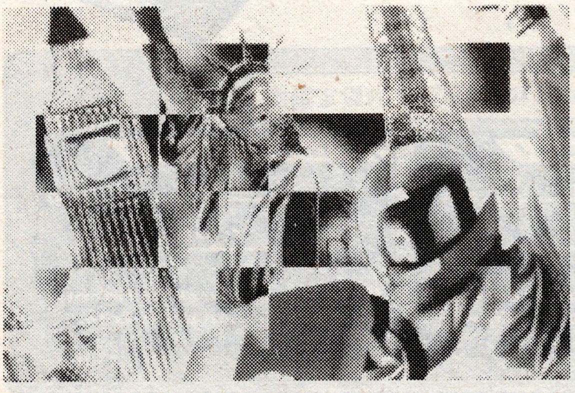
极速赛车

这是大赛车的日子！盔甲鲜明的车手——乘上“铁骑”，以引擎为武器来战胜对手，每一部车都紧靠在起跑点上，直向前方。凝重的空气里，除了引擎声，远方还可以见到热情的赛车迷挤至车道两旁，为了一睹车手风驰电掣的神采和超车战技而兴奋不已。当然，他们最希望的，就是看到整批的赛车手在第二个转弯处就撞成一堆。这是印地安那500英里大赛车吗?还是一级方程式?或者是国际跑车大赛?都不是，这是《极速赛车》!

也许125c.c.的小车子，用每小时30公里的速度来比赛一点也引不起模拟赛车迷的尊敬与兴趣。以往的模拟游戏都煞有其事地为车子加足了马力，相比之下，这游戏好像很无聊。但是，在电脑上游戏速度很快，而且在开放场地中颠颠跳跳到1米的开车乐趣，又有几个人能抗拒?



我必须承认事前我并不看好在PC上玩《极速赛车》，虽然片头音乐十分流畅动人，但是紧接着的一段冗长动画介绍，十足像极了“行的安全”卡通式造型，车子颜色俗气，简单到连赛车手都看不到。根据我以往的经验，如此的片头画面不是什么好兆头，幸好进入游戏后，主画面还不错。游戏中共有4种难度设定、8个国籍，每一国代表队8人中可任选一人。加速赛车总是我的喜好，所以我选了澳洲籍的“Katie Clark”——眼视叛逆、理个酷头、还戴着粉红色安全帽；我玩的第一个赛程，US＃1，是在洛杉矶海岸举行，玩到一半我就吓到了：电脑控制的加速推进赛车故意高速擦撞我，然后狂飙而去，还在耳边留下那种125c.c.引擎特有的嚎叫声。用力地玩完第一期后，竟然要花3小时17分，不是电脑赛车时间喔，是真的时钟走了三小时，我还一直以为只玩了一个钟头而已。



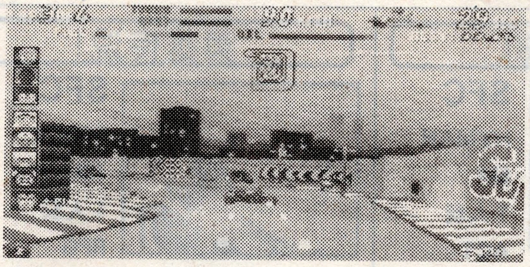
赛车开始后

这是一个概念简单、容易上手的游戏。在真实世界开小型赛车本来就不难，更何况玩GAME！但这不是说要赢很容易，在PRO级就不简单了；基本的方法不外乎是：将摇杆保持稳定，看着车前方，顺着轨道来调整左右方向——反正车子要保持在轨道上，就是这么简单。运气好的话，跑完前五圈甚至还是第一名！冠军可以把荣誉奖品拿回家，其他人只好喝西北风了。当你在ARCADE模式赢遍所有车道，就可以面对真正的挑战——超级赛车全季16个赛程的模式。八个地主国各有2种车道形式，每一种都可以试开；美国的车道建到阳光海滨、莫斯科则在三尺冰原之中、英国和德国都是先进工业的景观、巴西则是草原和放牧的民族、澳洲车道质地好像沾湿的木块、东京的赛程总是在充满霓虹光晕的夜晚举行。当然，这只是一种典型而浮掠式的文化印象，但是也使得游戏更多元、更活泼有趣。

小型赛车之王

除了让玩家有机会去操练，全季模式也让你的爱车有升级的可能。超级赛车模式会根据车手的表现而给予点数或现金的奖赏；点数高，排名就好，而现金的妙用可使赛车手如虎添翼：除了可以换成点数，还可以购买秘技，如此一来，超大引擎、合金底盘、耐磨轮胎、大型燃料箱都不是问题。特殊秘技的使用，让游戏从平淡化为神奇，多少人废寝忘食，乐在其中。在商店可以买到3种秘技，偶尔在赛车途中也可以随机捡到。第一种密技是“Turbo”，可以使车子短暂加速，在直车道上特别有用；“oil”不只可作为润滑剂，也可以用来陷害邻近的对手，让他们撞得鼻青脸肿；“Super Grip”是最有用的密技，在急转弯处车子容易失速，失速后在转角转不出来，这会拖延一阵子，造成可怕的时间浪费，这时，超强抓地密技就大显神威了。

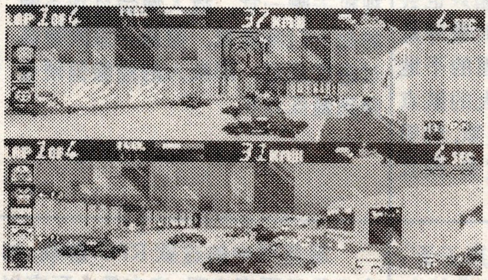
使用密技其实不难，在摇杆或控制板按下第2个钮



Turbo 推进可以帮你加速，但是一个成功的赛车手不会在转弯处使用它。

可以切换显示三种密技，选定后按第一个钮启动即可。第一次玩的玩家可能会发现 Turbo 推进非常好用，但是不可以太依赖而疏忽了 SuperGrip，特别是在巴西的比赛。

虽然 Oil 可以当作武器来使用，这并不是从



二人连线赛车：尽管在网路上可以让八个玩者一起玩，二个人也可以共用 PC 在分割荧幕上玩。

〈ROAD RASH〉抄来的 PC 版。

超级赛车模式中，你的电脑对手通常是和善的，只有偶尔在转角时争先才会无意地撞你，让玩家老实一点；而且，他们喜欢用 Turbo 超车，而不太用占位不让或玩阴的方式来打败你。当然，网路上的人就无法保证了。撞到墙或其他车子会造成车子伤害累积，需要适时停车检修，否则，你的车就会像乌龟一样慢，还得猛吸对手车排放的废气，被薰得团团转。

像其他 GAME 一样，《极速赛车》最好是和朋友一起玩，既紧张又刺激。在和 IPX 相容的网路上，最多可以 8 个人一起上，不然 2 人也可以头挤头，共用一个荧幕，用分割画面来玩。出乎意料的，《极速赛车》并未支援有 modem 的玩家。在网路上也不能直接取用使用者的光碟机，每个玩者都必须有一个符合自己电脑组态的游戏档和个别的光碟机驱动程式。如果能发展给多个玩家使用的版本，将会使游戏更方便，更普及。

游戏剖析

游戏的图形美工不赖，稍嫌太亮，霓虹、粉彩效果稍多了一些。人物和过场的景色卡通化；另外，在比赛中的赛车手明显地吃过类固醇，不然就是和计分人员挂勾，有一点作弊的嫌疑。车引擎的运转声有点尖锐刺耳，令人心烦，但是一旦玩起来，玩家的注意力就自然而然地集中在赛车道上，随时得提防下个转弯，上述的缺点也就不明显了。

游戏处理图片的核心程式十分优秀，因此《极速赛



赛车简介功能：显示每一个跑道的地形、起跑点，也会自动记录玩家的最快时间。

车》流畅度不错，在 486—33 跑起来已经令人满意；然而，游戏设计有一个明显的问题：没有斜向的跑道或围墙，所以车子很容易在转弯处陷住，玩家一定常常可以发现电脑车手被黏在角落，像无头苍蝇一样到处撞壁。唯一避免的方法其实还是那句老话：把车保持在跑道上！

虽然这游戏有点缺点，令人有低成本制作的感觉，我还是喜欢它。它就像《Speed Racer》一样，对每个玩家都有致命的吸引力。《极速赛车》肯定可以在 PC 上陪伴你度过一个有趣、快步调的暑假。对新手来讲，值得推荐，尤其是当你父母反对你整天看电视、看录像带的时候。

优点

快速、好玩、易上手，对游戏新手而言是个不错的 PC 游戏。

缺点

对真正的模拟赛车迷来说太简单，即使是 16 赛程全季模式玩久了也会腻。

SUPER KARTS 极速赛车
系统版本：IBM CD—ROM
基本配备：386×/16 或以上相容，
4MB RAM，VGA 显示，光碟机
游戏作者：Argonaut Software
发行公司：GTE interactive

文/一夫

GAME点将台

"GAME"点将台上，除了二位点将官做些不知深浅的评头品足外，还要请台下一些看官发表高论。

沉船危机



SFC
HVMAN
8M
1人玩
ACT

应用各位灵活的双手逃生吧！

点将官处子

哎呀呀！这个游戏真的是非常好玩，此游戏的内容极似以前的一出灾难片（铁达尼号）唯一不同的地方就是游戏中的男主角共有4人可供玩家选择。选不同样的角色，出发的地点也就跟着不同，游戏当中船只也会不断的摇晃，每当发生摇晃时最好是能躲在墙角边或是站在稳固的平地上，这样才能以防万一，最大的缺点大概就是救出来的伙伴，很笨，明明能跳跃过的地方就是跳不过去，而且伙伴只要一失足，大概就…

点将官飞箭

这是一款风格近似"波斯王子"的动作游戏，目的是要在60分钟内逃出一艘已翻覆的豪华大客轮，由于是在海上，所以有时大客轮会摇摆不定，若稍不留神可能就会摔死，成为鲨鱼的腹中物了。

游戏刚开便有多位人物供其选择，在逃亡途中若发现有其他的生还者可帮助它们逃离，中途也会有些地方已成为水池，需要游泳潜水而过，由于客轮极大，若一时"天旋地转"的话，玩家可能就手忙脚乱

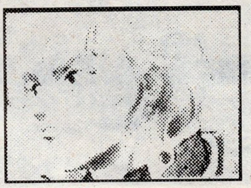
看官高论

此游戏是描述一艘巨型的豪华客轮克利沙尼亚号在暴风雨的海上所发生的翻船事件。而为了表现其上下左右的颠覆效果可以说把SFC的回转功能表漏无遗，游戏的一开始有4位主角可供玩家们选择，而依所选角色的不同其故事的起点也会不同。

游戏进行时的生还者可说是少之又少，一路前进时即可发现许多惨状的尸体，有压死、横死等各凄惨画面。

整个游戏来说，气氛紧张，令人欲罢不能。

英雄传说！



SFC
EPOCK
12M
1人玩
RPG

由电脑移殖的名RPG

点将官处子

这个游戏真的是风糜了所有的主机，从个人电脑上所移植在超任上，此游戏的一大优点就是玩家若只想单纯升段时，只要将战斗指令调为AUTO、固定好A钮、关上电视机去睡一觉，敌人便会自动不断的找上门来送死，但是一旦段数高过进度规定，那敌人的经验值便会降到最低点0。

点将官飞箭

超任网中的这款RPG游戏，如今2代又再度出现，实在是令玩家兴奋，Ⅱ代与Ⅰ代不同的地方是Ⅱ代战斗画面及行走画面比Ⅰ代来的大，各方面也较细致许多，并因没有区域限制，所以即使是等级1也可以走遍全大陆，敌人的位置是直接显示在画面上，所以只要巧妙闪过画面上的敌人就不会进入战斗，对厌卷战斗的玩家很方便，而敌人的等级是随着自己等级的变化而有所改变，自己等级高，敌人也会增强。

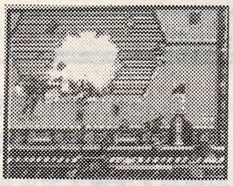
看官高论

曾在日本个人电脑及PC CD-ROM上颇受好评的RPG终于在SFC上登场。游戏的内容是前作勇者塞里欧斯的儿子亚特兰斯与三位同伴共同冒险的故事。

游戏进行的方式是章节式的剧情，敌人直接出现在地图上，所以如果不想跟敌人对垒的话，就可尽快的闪开，不过初期因需要提升等级及金钱的需要，还是打一打吧！

就整款游戏的系统而言，笔者认为并不是很好，较值得一提的是游戏中人物的行走速度可调整。

冲锋机甲



MD
SEGA
8M
1人玩
ACT

体验128色的威力

相信只要是动作迷们一看到此画面，就知道此游戏的内容和SFC的重装机兵相当接近。

这可以说是MD软体技术上的一大进步，原本MD在一个画面上只能表现64色，但是这个游戏却在一个画面上能够呈现出128色，不晓得的玩家还以为是超任版的新卡，由此可知MD的用心良苦了！不过，尽管游戏画面再怎么漂亮，若是操控性能不好也是不能赢得玩家们的青睐，这是此游戏的一大缺点，真是可惜。

MD号称128色同时发色的高水准的动作射击游戏，角色造型精美，动作流畅，背景有美丽的多重卷轴，在自己所操作的机器人身旁有一电脑操作的附机也可经由自己指挥，若与附机合体则可更换装备，也可飞行，但要注意引擎不可过热，背景音乐充满摇滚风格，各关头目也颇为难缠，这作品中运用了很多的画面特殊效果，非常值得一看。

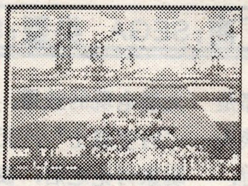
游戏进行方式并不是强制卷轴，可随意前进后退，总之，这是一款高水准的游戏。

此游戏在还没发售之前，即以一个画面同时发出128色的宣传引起日本电玩业界的注意（因为MD只能一个画面表现64色）真令笔者对日本的电玩技术感到佩服，也因此又使笔者对于MD又产生新的希望。

游戏的进行类似SFC的重装机兵同属高难度的动作射击游戏，不过游戏中自机的操作，初玩者必须慢慢习惯再开始才好。

整个游戏的画面来说比以往的游戏来得漂亮精彩，像一些地板的线卷轴等以往无法表现的效果都可出现。

骑士讨伐记



MD
TAITO
0M
1人玩
STG

使用放大缩小的特性移殖

这个游戏曾经在游乐场中出现过，此游戏的结束画面甚多，选择不同的路线就会有不同的头目与结局画面，此游戏的3D处理的很不错（就以MD的性能而言）除了卷轴的速度无法与大型电玩相比较以外，其它的可以说是100%的移植下来，操作方法上对于一些生手可能会不习惯，还好此游戏可以调整操作方法，要不然到时候只能看到玩家们哭丧的脸。

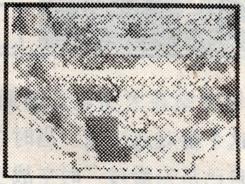
这是移植自大型电玩的体感游戏。

不是用重叠动画的老方法，速度感十足，而游戏中途会有叉路，可自行选择要走的路线，也有所谓的加分关，玩家所乘坐的未来飞行车到后半段会变化为飞行“铁马”，帅气十足，整体感觉有点像多年前的3D射击游戏“时空战士”，喜爱立体射击的玩家不可错过。

游戏的进行跟泰德的另一射击名作太空战斗机相同，都是路线分岔任玩家选择，不过玩家若是选错了路线其难度可是会变高。

整个游戏跟大型电玩板差不了多少，只不过在画面上的精细度上稍为乱了点，如果能在这多下点工夫，在游戏的完成度上应该会更高。

雪人兄弟



MD
TENGEN
8M
2人玩
ACT

享受轻松活泼的游戏

这个游戏移植于大型电玩，但是MD不但把它忠实地移植了下来，并且还多添增了20余关，真是令人高兴，不论在音乐、画面、操控性上皆逼近大型电玩，难易度也并不高，很适合生手或是女孩子玩，有了这次的好表现希望MD下次移植大型电玩时也能够有如此好的作品。

同样也是移植自大型电玩的游戏，游戏风格类似“泡泡龙”，可双人同时玩，可爱的人物造型让人爱不释手。

共有7大关，每关又分为10小关，想破关需有耐心才行，画面中所使用的色调丰富鲜艳，音乐轻快动听，很适合全家大小共同游乐。

也可陷害对方，大家斗智，挑战性更高，但可别因此伤了和气，毕竟这也只是个游戏而已。

此游戏光是关数上的目数就有70关之多（比大型电玩多了20关），游戏中跟大型电玩一样可两人同时双打进行，而从50关开始可改由两位公主来解救雪人兄弟。

整款游戏的难易度并不是很高，只要小心应该可轻松过关，也有密码可供记忆，就算不能过关也可在从头输入密码再开始。

游戏的气氛轻松和谐，玩家们不妨尝试一下。

32X 时空战士

文/大义

厂商:SEGA 类型:STG 容量:16M

其实当年笔者站在大型电玩前面留涟忘返，都是“时空战士”这个游戏造成的。当时在诸多朋友的谈天中，无意透露自己从未看过“时空战士”这个游戏时，四周所有人都爆出了一阵阵惊叹声，夹杂着“怎么可能!”“你还是玩家吗?”之类的刺激性言语。当晚受不了刺激的笔者。就跑到了电玩场中，目睹了这个游戏的流畅效果，而深受感动，也因此对SEGA这个标志有了极度崇高的心情…

“时空战士”这种3D空间卷动的射击游戏推出后，从早期的MARK Ⅲ开始，就不断的有各家厂商展开移植这个大型电玩的动作，但是推出的作品，多半是因为受限于硬体及技术，无法做到像大型电玩般的流畅效果；就连MD当年推出的强卡“时空战士二代”，也无法和大型电玩相提并论。在笔者前前后后玩了各种版本的“时空战士”游戏后，只觉得电波新闻社的PCE版最符合、接近原作，一直到现在…

这个在32X上面的“时空战士”简直是棒透了!感觉上相当于把大型电玩的机台搬回家中一样，重现当年大型电玩的效果。虽然目前笔者已经找不到大型电玩的“时空战士”，无法直接比较二者的高低，但是和几位玩家讨论之后，彼此都觉得除了控制器无法像大型电玩那么夸张以外，32X版是最接近大型电玩的作品。不论是游戏中人物造型的大小、音乐、音效及游戏中出现的敌人种类、顺序、加分关流畅的滑动感，都和大型电玩无区别；当年令自己心中感动良久的游戏，如今居然可以在家中重视它的画面和音效，实在是几年前想都不敢想的事情，真是…唉!太幸福了。

32X版的“时空战士”，游戏难易度可由玩家自行调整(可控制敌人出现速度和敌方子弹前进速度)，接关上也做了一些调整，每6关左右为一个检查点，到达检查点之后就可以从该检查点之后接关，安排十分地合理，和PCE版的相差无几。游戏的空间感、敌方的放大缩小、以及第4关天花板压下来的沉重感，都是目前射击、动作游戏上绝无仅有的杰作。

对射击游戏有兴趣的玩家，千万不可错过这个经典级的游戏，保证值得一玩。

32X 星际大战

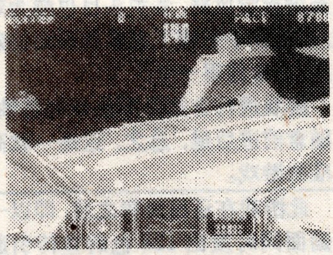
文/大义

厂商:SEGA 类型:STG 容量:20M

这款“星际大战”虽然在内容方面除了颇为忠实地移植原大型电玩外，还追加移植版独创的游戏模式，但是尚存在着仓促赶工的小瑕疵。

笔者猜想很可能是因为现在的电玩主力消费群多半未曾接触“星际大战”此科幻巨擘，使得“亲身驾驶X—Wing和帝国军的TIE战机缠斗”或是“摧毁帝国主力战舰和深入死星”并不具有太大的吸引力。而且SEGA制作的“星际大战”基本上属于3D射击游戏，和卢卡斯前一阵子在个人电脑界推出一系列大受欢迎的模拟类别作品相较，游戏内容是薄弱许多，使得此游戏并没有太受欢迎；它方方正正的大机台在国内数量恐怕并不多。

在内容方面，32X移植得相当完整。在大型电玩模式中，玩家开的是X—Wing,后面挂着一具R2型机器人(有时我机被击中时发出的难听怪叫声那就是)；前半段是在限时之内击落规定数量的TIE战机，之后会深入死星内部直到破坏核心为止。在独创的模式中，尚包括摧毁“灭星者”战舰和破获死星核心后的逃逸，也多了Y—Wing供玩家操作。



然而在声光效果上可就差大型电玩版一大截了。首先是开头交响乐般的主题曲，所有乐器被挤在同一个频道，听起来相当难过，反而没有卢卡斯公司在SFC上推出的动作游戏版本来得好。POLYGON数量和执行速度比大型电玩逊色是意料中的事，然而质感和颜色数量大幅减少，不仅破坏游戏的外观，更会影响游戏的耐玩性和难度。特别是在狭隘的通道前进时，一片的红红白白根本无从辨认起。

从“星际大战”的表现看来，32X的性能似乎是颇有看头，但是想要以此一壮声势，恐怕还少了些用心。

32X 冲破火网

文/义俗

厂商:SEGA 类型:STG 容量:16M

这次 SEGA 的 32X 介面推出之后,原本以为只有“时空战士”这个招牌的强档游戏会在 32X 上面大展雄风,谁知道连“冲破火网”居然也能够搬上 32X 的平台,实在是令人相当惊讶。

以往想要在家中看到这些游戏,只有乖乖买一卷完全破关的录影带,坐在电视机前面过干瘾,但是现在居然只要买卡匣,就可以坐在家中玩!想当年为了这个游戏第四关演奏的配乐,还特地买了一台可以录音的随身听,专程到狮子林,把随身听贴在喇叭口上(注:顶着众人怪异的眼光);晚上则回家听着效果奇差的录音带,神游在激昂的摇滚音乐声中。之后还特别托人到日本购买它的 CD 专辑。

32X 版的“冲破火网”,十分忠实地把大型电玩的感觉再度重现在家中的荧幕上。基本上,它的操作和“时空战士”相差无几,除了上、下、左、右等方向键外,再加上控制速度的节流阀。如果把节流阀的速度连续二次加到最高速,就会启动后燃器,使飞机以更快的速度向前急冲。

在“时空战士”中最常用,以顺时针或是逆时针方向转动,以躲避敌方飞弹攻击的方式,也一样可以使用;除了这招之外,“冲破火网”也加上了战斗机缠斗时最经常使用的翻滚技术,可以在空中向左、右侧翻来闪躲敌方密集的飞弹;不过在翻滚中也有可能被飞弹击中,使用时得十分小心。

和“时空战士”不同的地方是,“冲破火网”中敌人发射的不是单纯的子弹,而是略具追踪能力的飞弹。所以看到冒着红光的飞弹呼啸着掠过自己的战机,是司空见惯的事情;而我方除了子弹可供近距离攻击外,也有飞弹可以锁定、摧毁敌人,只可惜飞弹不是无限供应,须靠着通过固定关卡来补充,所以必须谨慎使用。

除了应付一般敌人外,敌方还会派出二种致命的攻击方式:大型飞弹自后锁定,或是派大型战斗机从后扫射。应付前项攻击的方式只有不断启动后燃器,靠着高速飞行和蟑…不是,是敏捷的反应才能生存下去;后者则得启动加速器一阵子,等后面的大型敌机加速追来后,突然减速后用机枪扫射,才能脱困。

总而言之,“冲破火网”这个游戏的水准已经十分接近大型电玩,对射击游戏有兴趣的玩者,实在不应该错过这种游戏中的经典之作。

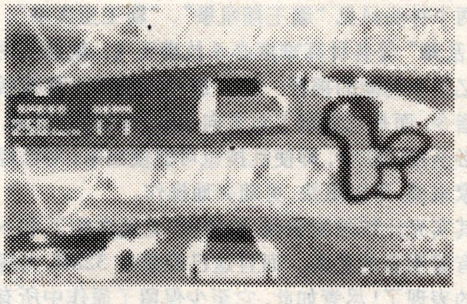
32X VR 赛车加强版

文/云中

厂商:SEGA 类型:SPG 容量:24M

与 WEGA SATURN 采相同 CPU 的 32X, 其硬体所能处理的威力,仍然是相当让人利目相看的。如果说,“星际大战”是因为开发时间匆忙,而只呈现与 MD 相同画质的感觉,那么当你再看看这款“VR 赛车加强版”时,必定会重新看待这个新系统的能力。

“加强版”在拥有较足够的 POLYGON 下,场景一眼望去,就与 MD 版有极大的差异。原本在 MD 版,如果



采取第一人称的视角(从驾驶座向外看)时,经常会受到 POLYGON 不够的影响,失去辨视方向的正确位置;而在 32X 版本时,其清晰度虽与电动版还有些许差距,但对于道路路况辨视,已经可以接受了。“加强版”这回有了更华丽的背景,即使按下暂停钮,也不会像 MD 版出现奇怪的现象。

基本上,“加强版”前三场比赛场景与 MD 版是完全相同的,只是当细致画质呈现在眼前时,所获得的感受是截然不同的。为了满足玩家,“加强版”还增加两个新的比赛场景,以及两款新式的赛车,使得内容更有看头。此外,音乐及语音效果的强化,也是拜 32X 硬体所赐。如此的组合,真是没让“DELUXE”这个标题失色呢!

在操作控制方面,才是让笔者最为感动的部分。在流畅快速的 POLYGON 地形上,摇杆控制并不会发生处理速度不够快,而产生延迟的现象,玩家很容易就能轻松上手。即使是进行两人对战模式,双方各切换不同的视野角度,丝毫也没有造成干扰的影响。

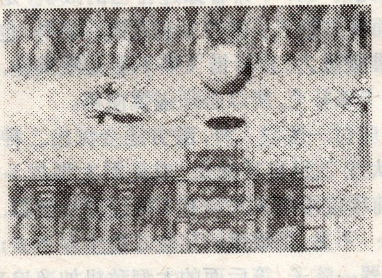
相信当 SS 版本也推出的时候,32X 版马上又会被比了下去。这就好像是玩过 NEO · GEO 的“武士魂”,再回头看超任版的感觉。也许 32X 版还不致有如此悬殊的差异,但这对于消费者在购买的心态上,多少总是有些许的质疑。当然啦!如果您对于“羊毛出在羊身上、一分价钱一分货”有乐观的认同感,单纯看 22X 硬体下的“加强版”,是应该给它一些热烈的掌声才对。

MD 光之继承者

文/阿光

厂商:SEGA 类型:ARPG 容量:24M

笔者是个"萨尔达传说"忠实的玩家，因此对于此种类型的作品，自然是格外的留意。在还没拿到本游戏前，从杂志所介绍的图片看来，类似的游戏视角及介面、色彩鲜艳的场景…嗯！SEGA 自己制作的，应该不会差到那里。当游戏进行二十分钟后，原本兴奋的心情逐渐开始降低，虽然不时安慰自己，精彩就快要开始了，但最后还是忍不住关机休息了。



仔细想想，从主角造型尺寸、细腻多样的动作、精灵召唤的特殊行动效果、巨大的敌人…和"萨尔达传说"比较时，应该是"光之继承者"略占优势才对，但为何玩起来的感觉却反而比较差？…是游戏气氛。

从许多角度来看本游戏时，都会发觉气氛蛮不自然的。先是背景音乐，它与游戏进行时的节奏不搭调，虽然 SEGA 请到古代佑三("超级忍者"的配乐)来制作，但气氛很不溶入在游戏中。即时音效(随主角所站在不同距离而控制音量的大小声)构想的美意，在音量控制不当的情况下，反成了噪音。

敌人与主角之间的互动关系不够，不像"萨尔达传说"主角每到一个新的场景，敌人多少都会威胁性地过来打声招呼，或是很有规律地做他自己的事情；在本游戏的敌人，虽不能说是不理你，但仿佛是随他们的兴致来决定，倒霉时就过来骗你，运气好就连擦身而过都没事儿。

任务与事件发生的震撼力不足，感觉那些事情是刻意为你而准备的。像"萨尔达传说"游戏一开始救出公主的那段，就相当有内涵，尽管那些文字你不见得看得懂，但可从气氛上去感受事件的过程为何；本游戏因着重在动作的打斗表现及机关解谜上，显得剧情成了一种过场交代及任务提示。

从创意与制作技巧上，看得出"光之继承者"在这方面努力的成果。但是当这些技术与游戏内容整合在一起的时候，却犯下诸多令人难以接受的缺陷，令人可惜。"萨尔达传说"的成功，不仅只是程式设计与创意的功劳，而在于游戏整体气氛与步调很抓得住玩家的胃口，提供给您做为参考，在闲暇时还是可以试试本游戏。

SFC 龙虎之拳 2

文/阿光

厂商:SAURUS 类型:ACT 容量:32M

虽然受欢迎的程度似乎不及同来自 SNK 的"饿狼传说"或是"武士魂"系列，但是 92 年推出的"龙虎之拳"很可能是对其后格斗游戏最具影响力的作品之一。这款 NEO.GEO 史上首度突破 100 mega 容量卡带的"龙虎之拳"，不仅仅是具有吓人的庞大角色和敏捷又流畅的动作，它也是第一款设计气力量表来限制必杀技使用频率、第一款利用流畅放大缩小效果强化视觉表现、第一款设定角色具有挑衅、快速移位和强大超必杀技等动作的格斗游戏；这些创新点子就像"快打旋风"一代首创的气功转法一样，在陆续推出的格斗作品上都可以见到类似设计。

笔者猜想"龙虎之拳"可能是因为难度过高的缘故，使得游戏无法获得一般程度玩家的青睐（笔者这里指的难度不仅是电脑的反应速度惊人，还包括玩家必须动脑筋把各种操作技巧结合成一连串优美而实用的攻守)。到了"龙虎之拳 2"，这个情况就更明显了：各式摇杆拗来拗去配上多个按钮一起按的必杀技操作法，加上更加成熟强悍的 A1 表现，根本不是入门者可以负荷得了。不过 2 代重心完全摆在猛攻的快乐，和初见 1 代时的给予人强烈的新鲜感又表现出完全不同的风格。

这次 SAURUS 移植的超任版"龙虎之拳 2"最杰出的部分首推操作性。某天几位完全不黯电玩的朋友到笔者家里：我拿出"龙虎之拳 2"来玩团体战(这是移植版的原创设计，规则有点类似"94'格斗天王")，只稍微交代按钮的操作方法，并没有透露必杀技如何输人；没想到接下来的两个钟头只见"霸王翔吼拳"、"霸王至高拳"、甚至"龙虎乱舞"等各种高难度必杀技满天飞，就像使用了具有记忆指令功能的摇杆一样。这并不是因为移植版简化操作指令，而是它放宽了对方向钮输人间距的要求，提高使出必杀技的机会，即使乱搓也可能使出来；对已经会用的玩家来说，可以更快、更随兴地操作。

其实光比较画面表现，移植版"龙虎之拳 2"和 NG 版确实有着明显的差距，而且这已经是在 32Mb 大容量支援下的表现了！尽管如此，它至少保留了原作中所有角色以及蛮流畅的放大缩小效果；更重要的是，原作激烈而快节奏的格斗气氛依然呈现在 SFC 版中，尤其各种连捶带踹共打十数下的必杀技所带来的快感，一直没有其他格斗作品可比拟。

SFC

龙战士Ⅱ

文/和信

厂商:CAPCOM 类型:RPG 容量:20M

对于CAPCOM这家公司，一般人的印象恐怕都只有该公司出名的“快打”系列，但是该公司曾经在超任上推出过一个角色扮演游戏，也曾经有过相当大回响。现在，该游戏推出了续篇——“龙战士Ⅱ”，下面就来为各位介绍吧!

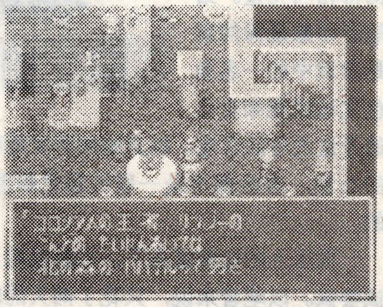
从本游戏一开始，玩家所能享受到的就是高画质的画面。无论是平常的城镇画面、原野画面，都可以看到精心绘制的造型，一些小配件也都可以看出是花了时间画的。另一方面，在战斗画面时的华丽背景、双方角色的动作，都可以看出这是一个高品质的游戏。每个角色攻击时的动作、以及魔法的效果，都是一种视觉的享受。

除了画面外，本游戏的音乐以及音效也是一流的。配合着地点的背景音乐，无论是轻快的小镇或是阴森的地下洞穴，都有着适当的配乐来表现出该地点的气氛。而一些配合故事情节的配乐更是让整个游戏的感觉更好，玩家在接触这个游戏的时候，所能享受到的将不是单纯的音乐，而是精致的配乐。



至于操作系统，也还算是相当简单，特别是战斗系统的设计令人感到愉快，战斗时显示出敌方的生命值是不错的设计。而没有遭遇过的敌人在生命力处显示的设定更是令人激赏，这个设定不但合理，而且可以让玩家知道每一名敌人的状况。

前面所说的都是好话，接下来就是坏话了。在这个游戏中，剧情的艰涩可以说是最大的缺点。在游戏中讯息的提示经常都有语焉不详的感觉，让玩者总是有搞不清楚该向哪里去。或许是笔者的日文太差了，在这个游戏中居然只能用地毯式搜索的方式才能找到应该前往的地方。比起差不多同一个时间推出的另一个角色扮演游戏——“阿蕾莎Ⅱ”，本游戏的故事难度似乎是高了些。



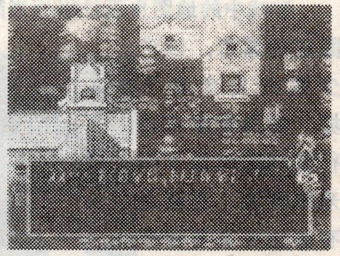
本游戏的角色移动速度很慢，在行动时会有一种快要睡着的情形。偏偏在游戏的初期玩家又需要经常奔波于数个地点，这种来回重复地点的情况，在玩家尚未获得交通工具的时候特别的严重，而游戏又小器得连个传送的方法都没有，使得游戏的初期的节奏显得相当缓慢。

另一方面，游戏也犯了和“太空战士Ⅵ”一样的剧情方面的缺点。由于队伍中只能有4名角色的存在，因此其他的角色都被留在一个村子里等待替换。偏偏有部分的剧情是需要固定的角色在队伍里时才会发生，因此若是玩家带错了角色，恐怕会有剧情卡住的情况。每一名角色的特殊技能设计是很好，但是若是玩家没有携带正确的角色不是又需要返回原畚村落换人吗?还记得在1代的时候是所有的伙伴都跟着一起行动，就没有这样的问题。

战斗画面的华丽是优点，但是每次切入战斗画面的方式就显得太花时间了。通常从地图画面切换到战斗画面要花掉一到两秒的时间，看个一次两次是没有什么感觉，但是当次数一多的时候，就开始会让人不耐烦了。而战斗中许多的动作以及法术效果虽然可以让战斗画面变得更华丽，但是相对的要花的时间也多，好在当角色的等级够高的时候，可以比较容易逃离战场，使得战斗浪费的时间减低了不少。

角色的特色在本系列中有着很重要的比例，玩家必需了解每一个人的特色，才能在适当的时候派出适合的角色。就好像角色中的猴子，他的特色是可以让队伍通过插着木桩的两个断崖，在这些地方若是没有派出他，那么队伍就无法通过。虽然在许多地方都有着龙的神像让玩家更换角色，但是在某些地方距离神像就相当远，玩家必需长途跋涉回取更换角色，然后再回来继续，对于玩家来说并不是相当的方便。但本游戏又特别喜欢运用每个角色的特点，使得玩游戏的人都被整得很惨。

相对于“阿蕾莎Ⅱ”的简单，本游戏的难度就显得高多了。和前一代一样，玩家在进行这个游戏的时候，会受到相当大的挫折感。并不是说这个游戏不好，只不过是当您别有选择的时候，可以暂时放下这个游戏，毕竟我们玩游戏是为了休闲吧?



SFC

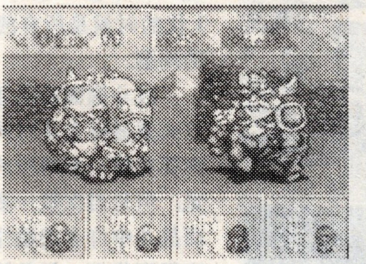
阿蕾莎Ⅱ

文/晓子

厂商:YANOMAN 类型:RPG 容量:16M

这个由 YANOMAN 所推出的角色扮演游戏，在性质上和一般的角色扮演游戏并不相同，整个游戏呈现着一股柔和的特质，相当适合女孩子来玩。而游戏中简单的迷宫以及问题，也都可以让不曾接触过角色扮演游戏的玩家作为他的第一个 RPG。为什么笔者会如此说呢?请各位看看以下介绍。

在游戏中，玩者所控制的角色会不断地和不同的角色结成队伍，在这个世界里探索暗黑使者的下落，随着故事的发展，有些角色会离开队伍，有新的角色会加入。就在这个一进一出的过程中，故事会继续的发展，使得本游戏的故事显得相当的活泼。



在画面上，本游戏也维持了前作那柔和的画面模式。整个游戏中角色、地形使用的都是鲜明的颜色，人物的造型也设计得相当的可爱。特别是游戏中到处可见的士兵，居然长得像一个戴了小帽子的小男孩。在这样的画面结构下，玩家在进行游戏时所能够享受到的视觉效果，并不比一般的角色扮演游戏要差。

战斗画面可以说是本系列游戏的另一大特色，在战斗时敌人会由四面向着主角攻来，因此在游戏里玩家可能会四面受敌。在一般的角色扮演游戏中，由于画面的大小是固定的，无法塞入太多的敌人，因此若是有四个方向就可以放更多的敌人。不过对笔者来说，看到这个系统唯一的感觉，就是它想让玩家在战斗中遇上更多的敌人，使得战斗的时间更长，并不是个理想的设计。

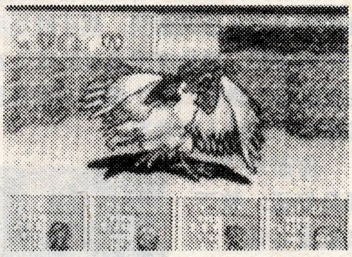
不过本游戏的战斗画面设计得相当华丽，无论是魔法的使用、或是我方角色的必杀技，在画面上都会有着对应的动画。有些动画还相当的夸张，特别是一些连续攻击4个方向的魔法，在攻击时更是有着惊人的效果。



游戏中的地图也设计得相当简单，在本游戏中几个固定的城市，以及少数的几个地下城，使得玩家在进行游戏的时候不用来回奔波。就算是有些地方需要再次进入，完善的传送系统以及游戏中期取得的魔道船都帮了很大的忙。而游戏中的地下城以及迷宫大多设计得相当简单，了不起是一些两分岔的地点，不会让玩家绕得头昏脑胀，再加上可以随时存取的功能，使得游戏中在迷宫里绕的时间不会太长。

笔者在前面曾经提过，本游戏很适合没有接触过角色扮演游戏的玩家试试。因为在本游戏中，角色之间的讯息相当的简单，并不会有太多过于深奥的词句，以笔者这样不是很好的日文程度来说，都可以看懂大约七成的讯息。就算是不懂得讯息，由于本游戏采用的是完全封闭式的系统，因此玩家不会随便地离开有事要做的地区，就算是玩家试图离开这个地区，也会有伙伴出面提醒。在这种情况下，玩家是不会发生走错地方的情况的。

除此之外，在游戏中随时可以和伙伴交谈也是不错的办法。这个从一代保留下来的系统，在解谜方面的帮助是相当大的。当玩家不知道该怎么作的时候，只要叫出伙伴来交谈一下，就可以知道自己的下一步该怎么做。在这种情况下，就算是游戏中有多困难的谜题也都能在伙伴的帮助下一一克服，自然也不会有卡住的情况发生了。



在笔者的介绍下，或许会有人认为本游戏的故事相当短吧!其实本游戏的故事并不短，在世界的设定以及角色间的关系都架构得相当完整。给笔者印象最深的就是游戏中的一名角色优诺在得知自己的身世之后的反应，以及她的养父那种为了她付出一切的心情，这些都不是一般的角色扮演游戏所能够做到的。

在以上的这些特点下，本游戏相当适合各位玩家尝试尝试。以笔者来说，只花了两天的时间就将这个游戏结束了，那么对于各位玩家来说，也应该不会太过困难。若是您曾经玩过角色扮演游戏，这个游戏您千万不可错过，要是您没有接触过角色扮演游戏，这个游戏也很适合作为您踏入角色扮演游戏的第一步。

SFC 天使之翼 V

文/昌云

厂商:TECMO 类型:SLG 容量:16M

从FC上的第一作至今,TECMO制作的这个"天使之翼"系列已经将近有7年历史了。这6年多中,不仅游戏机的市场不断轮替迭变,TECMO也在每一次的作品中,"实验性"地尝试放入一些新要素,使得这次推出的V代,已经和最初的风貌有很大的不同。

这个系列受欢迎的主要原因之一是丰富的画面效果和节奏感。早在FC时代的前两作"天使之翼"就已经有很出色的剪接和动画表现了。动画并不只穿插在比赛之间来交代剧情,实际上比赛中下达攻防指令后…"特别是使用必杀技时,都会出现精彩的动画。游戏结构也相当单纯,就在不断地下达命令中通过一场又一场的紧凑比赛。

笔者很纳闷的是,在这个系列搬上SFC后,动画效果似乎还停留在前两作的水准;看得出来美工很积极地在使用SFC的硬体性能,水粉如马赛克啦,放大缩小啦,但是实际的表现对气氛的营造并没有太大的裨益,甚至还只是用来模仿前两作便有的画面特殊效果…"这个现象也还是出现在"天使之翼V"中。这次比较明显的改进是使用了较多渐层色表现人物面孔的轮廓和阴影,看起来有些许水粉的味道。

不知道是不是因为JLeague在日本大受欢迎、玩家对足球游戏拟真程度的要求越来越高,TECMO在这次的"天使之翼V"中增加了一个全新的操作界面,以弥补原先纯粹"拼能力值"的不足。最早的选单式指令操作还是留着,但是主画面已由运球的图片改成类似任何一个足球游戏横看球的标准画面了;而且除了一般的指令操作外,还追加了两个新指令:进攻时按下Y钮可控制持球员马上以预先设定好的方式进攻,不用进入选单;防守时按下R钮可以命令球员们以预先决定好的方式布阵。而场上的球员们平时即会对靠进的球作出拦截或清除的动作。

问题是如此一来,游戏变得支离破碎。很明显,"天使之翼"有意向普通的足球运动靠拢,但是这方面表现太差了,不仅球员动作生硬死板,新追加的控制方式也很怪异。而系列原有的指令选单,也被新系统破坏了,使得有些指令徒具形式,失去原有的丰富性。

就像笔者前面所提,TECMO实验了许多新点子,但却不能有效地使用它们,使得本系列在第二作就已经到了耐玩的极限。尽管游戏的故事内容不断翻新,角色们的分离、重逢颇为动人,但是少了有趣可玩的结构也是枉然。

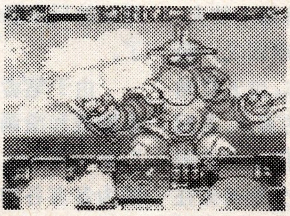
SFC 大盗五右卫门3

文/昌云

厂商:TECMO 类型:SLG 容量:16M

从任天堂时代开始,KONAMI的"大盗五右卫门"就在诸多游戏中脱颖而出。最近推出的五右卫门三代,更是具备了不少游戏特色,得到笔者深深的赞赏。

游戏的片头画面才从萤幕上出现,喇叭就传出了非常震撼人心的重击性音乐,感觉上好像是在听"魔鬼终结者二代"电影原声CD一般。进入游戏后,光是片头的那段前情摘要,就十足表现了五右卫门系列的搞笑、风趣的特点,尤其是出现个寿比惠丸修女的发噱造型,光是看了片头就觉得值。



游戏开始后,倒像是一般角色扮演游戏一般,在大江户城中走来走去,四处和人对话。在购买了游泳圈,穿过传送门后来到第一个动作关卡,或许是第一关的音乐和笔者的喜好十分投合,精彩到感动得差点掉下泪来,马上把游戏暂停,光听音乐十几分钟。音乐和音效之精彩,在笔者的心目中,可说是"前无古"'GMAE'",(但是希望"后有来'GAME'")。

五右卫门游戏在经过一场时空追踪之后,加上了一张地图,并且把各大动作关卡的入口标示在地图上。SFC的老手是不是觉得有点眼熟,像透了"萨尔达传说"?虽然地图上的地点丝毫无误,但是能否到达各大关入口,就只有看玩家自己功力了。

游戏在后半段,加入了一台座机,乍看之下和"太空战士"的魔导装甲还真像。玩者可以搭上座机,使用座机的拳头、火焰枪或是冰冻枪来穿越游戏中限制玩家行动的各个关卡;如果座机无法通过特定的障碍,玩者还可以在特定地点把座机传送过来,相当方便。

除了主角五右卫门、寿比惠丸以外,还有2代出现的机械忍者及可爱的女忍者,每人的特殊能力、武器和行动能力均不相同,玩家必须好好利用他们的能力(有些能力要特训之后才会得到)才能破关斩将。另外,虽然3代只有16M,但是2代中最出名的超大机械人并没有被作者抛弃,而且增加了不少2代中没有的场景。喜欢动作游戏的玩家,万万不可错过!

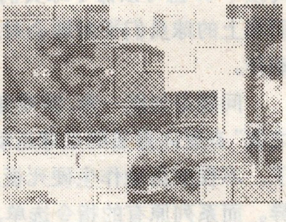
SFC 海腹川背

文/阿光

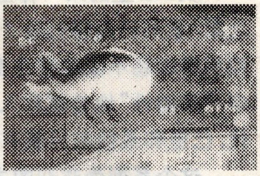
厂商:TNN 类型:ACT 容量:8M

假使你想真正体会一下水上人家与鱼虾为伍，向大海讨生活的辛苦的话，那就一定要来试试由 TNN 公司推出的新型态游戏:“海腹川背”。

相信不少人乍看到这个古里古怪，却又带着点诗意的名词时,一定都和笔者一样愣了一下。事实上“海腹川背”正是本游戏中的主角……一个可爱女孩子的闺名。当然会取这种名字的一定不是普通人家，由字面上就可以让人联想到渔家儿女面海背川,撒网下钩,辛勤捕鱼的生涯情景。而本游戏中,可爱的女主角所用的“武器”正是一个伸缩自如的鱼钩，面对的“敌人”也是各式各样的鱼、螃蟹等等水族生物。



其实严格来说,这个游戏应该算是个益智游戏。因为游戏的目的并不在过关斩将，而是如何让主角在有限的时间内,安全通过沿途各种巧妙布置,到达最后的出口。而其中的奥妙便在于主角手中那根能伸缩自如，弹力奇佳的“橡皮筋鱼钩”。利用这个道具,“海腹川背”便能将鱼钩射出，钩在任何一个平面上，然后借着橡皮筋的弹力，“飞”到原本无法到达的地方。



这条橡皮筋鱼钩的妙用无穷,而这也是主角唯一可以利用来到达每关出口的工具。沿路上除了各种设计好的空间谜题外,还有各种鱼虾等等的生物会来搅局。当然,主角的鱼钩便是唯一可以克制他们的利器。玩者可以利用鱼钩将这些讨厌的敌人钩住,拉回来,然后看到我们可爱的主角把他们全部装到背袋里去。当然你可以尽速操纵主角到达出口,不过若在限定时间许可以内,捕获更多的敌人将可以得到更高的加分。为了帮助玩者熟悉鱼钩的各种巧妙用法,在每一关的开始游戏都会自动教导玩者一种新的技巧。也许一开始你会想:“这些我都会了嘛!”可是到了后面,相信你也会不由自主地叫出来:“原来这玩意儿还能这样用啊!”而这正是这个游戏的魅力所在。

“海腹川背”这个游戏正如同它的主角一样，是个可爱的游戏。当你看腻了时下各种以暴力为追求的游戏之后,不妨试试这个杰作,保证会有不同的乐趣喔!

SFC 特异功能组

文/阿光

厂商:CAPCOM 类型:ACT 容量:16M

相信对许多动作游戏迷来说,CAPCOM 的商标就是品质的保证;不论是移植大型电玩或是家用主机上的原创作品,一向都有很老练的演出。这次 CAPCOM 在获得原著的授权之后,分别在大型电玩上和 SFC 上推出不同类型的“特异功能组”;喜爱原著的玩家可以在游乐场里花个 5 块 10 块享受有着惊人视觉效果的格斗作品,也能正坐家中玩到高难度的动作游戏,磨练磨练指上功夫。

这款 SFC 版的“特异功能组”之所以难,原因之一是它提供五位特性完全不同的人物让玩家操作。这五位角色各有其擅长的攻击方式和范围、也有不同的盲点,若玩家想要完全熟悉可能得花一段不短的时间。但是又非得这么做不可!因为在游戏的前半段,5 名主角分别被派往不同的地区执行任务,玩家一定要一口气用不同的角色完成所有任务才能获得第一个过关密码,中途可是无法过关的。

“特异功能组”并不像“忍者神龟”或“美国超人”只靠猛捶就能向前推进,往往还需牢记敌人出现的地点和攻击模式,配合适时的闪避才有可能过关。这种独特的攻守平衡感,或许正是 CAPCOM 的动作游戏能够历久不衰、甚至还有必要制作攻略说明的原因吧!“特异功能组”安排了必杀技的操作,就像是针对动作游戏狂热者设计的作品。这些必杀技的指令大多不脱“升龙拳”、“气功”或是冲刺攻击的操作方式,在游戏中使用的频率相当高。笔者幸好以前练过快打,还能随心所欲地使出各种招式;指头纤细的玩家恐怕非得准备具有记忆指令功能的摇杆才行了。

由于笔者只看过卡通版的“特异功能组”,所以对于本游戏和漫画的相似程度并不熟悉。画面表现具有制作厂商一贯的水准,5 位主角流畅的动作更是出色。这 5 人因为各有各的特色,所以在后半段能够自由选择上场人物的舞台,其攻略方式可就因人而异了。CAPCOM 在地形和宝物的安排上,的确花了相当的心血,让不同角色更有适性的演出。当然最重要的是玩家的技术了!“特异功能组”可说是毫无亲切可言,从头到尾的难度都不低;喜欢这些人物但是功力又不是太好的玩家,或许玩玩有亲切辅助功能设计的大型电玩格斗版本就好了。

SFC

j 计划

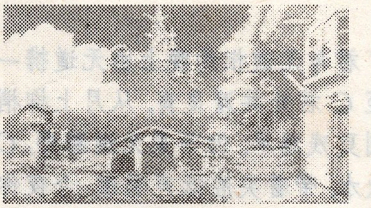
文/易明

厂商:ENIX 类型:ETC 容量:24M

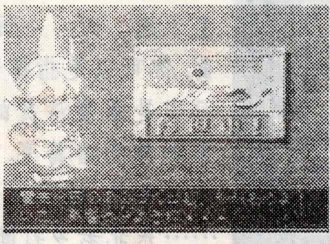
当年由"勇者斗亚龙"系列一炮而红的 ENIX 公司,近来不断推出了各种不同类型的 RPG、ARPG,可以看出这个公司在各方面作出不同的尝试和创新。"J 计划",就是其中的一个相当成功的作品。

相信每个人都听说过小木偶皮耶诺的故事。有行动能力的木偶,为了要真正变成人类,和一只蟋蟀展开一段冒险之旅,最后终于变成人类。"J 计划"游戏的出发原点,只是把这个游戏的故事背景移到未来的世界,一位博士为了使国家中的人类和机械人能和平共处,便造出了 4649 型机械小孩…"比诺,但是在完成之时,博士却被城中的士兵带走,留下的是一个尚未输入资料的小机械人及传递资料用的小型机械精灵。

玩家所扮演的角色,相当于童话故事中的蟋蟀:控制



在画面中四处游走的机械精灵,教育机械小孩,培养小孩具有人类的所有知识。游戏中,玩家可以通过精灵叫比诺去注意某种物品,在比诺查看物品时,会依据本身属性的变化而做出不同程度的反应,如果比诺反应正确,玩家必须给予鼓励,否则必须马上惩罚;借着这样的行动,来变动比诺的属性,使他做出正确的行动。玩家的所能做的,只有注意某项物品、前进、停下来和查看属性,指令十分简单,很容易上手。



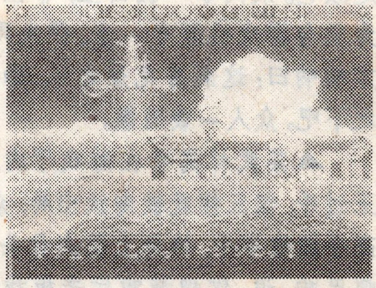
游戏中的属性十分繁多,但都简单易懂,概略可分为攻击性、运动性、知识性和感受性等等;每一种均再由内部细分。在比诺的属性到达一定程度后,做相同的事情会有不同的反应和力量。比如说,要从第二章前进到第三章,必须教导比诺掷球的动作,但是重复掷球动作后,比诺的行动能力会逐渐提升,最后可以丢出强劲有力的球路,才能够度第 2 章的关卡。

属性的变化是本游戏中最重要的地方。游戏中设立在每关关尾的障碍,都是要求比诺学会一种或是数种工具的使用方法(牵涉到比诺本身各项属性的高低,来决定是否能正确的使用工具)后,在过关的地方取消机械精灵的操作介面,只依靠比诺本身的能力来决定是否能自由的操作工具。在寻宝的章节中,比诺必须在海港边发挥使用武器、开箱和阅读能力,才能出海寻宝,就是一例。

具备了过每一关卡的能力之后,比诺就可以顺利的通过每关考验,但是每一关的宗旨在于开启比诺心中的回路,使他拥有人类的特性。老实说,这 7 个回路的名称取得和现实中的人类之心相差甚多,转的"相当硬"。虽然是幻想世界中的人类,但是看比诺变坏的反应,还是无法根除人类的劣根性,是游戏衔接得比较不好的地方。如果能参考一下 PC 上的"创世纪"系列,应该可以做出更好的诠释。

游戏中暗藏的危机不少,包括了水(机器人)、损耗力量的陷阱、消耗能量的动作也不能太经常使用。如果比诺太累了,可能走路就会像乌龟般无法行走,或是无法做出正确的反应,此时就得回到实验室中充电;否则可是会 GAME OVER 的。

商店也是一个十分特殊的地方。为了训练比诺本身的能力,时时造访这个地方,以购买训练比诺特定能力的道具,是游戏中经常需要的举动。有趣的是,有不少道具(或是特定的行动)之中颇具深刻的道理,虽然提高了某项属性,但会相对地降低其他属性的点数。更要命的是,并不是把所有能力练到最佳状态,就能毫无困难地过关斩将。在某些章节中,还必须把特定属性降低,才能在过关处做出正确的反应,排除障碍。由于比诺是机器人,所以商店中也会出现一些像"大补丸"般专门提升某些属性的物品,但是往往会降低其他属性的点数,必须小心使用。



最令人觉得麻烦的一点,在于整个游戏的操作介面完全在摇杆的指向设备,实在是麻烦多多,应该建议 SFC 把鼠标列入标准配备才对。要不然精灵在介面中选择符号时,选到的符号四周应该框出白色的方框,以利玩家选择时辨识用。

音乐方面表现得相当出色,不但具有 ENIX 公司一贯具备的特色,亦能和游戏中的各个场景和情节环环相扣。音效上录制得相当贴切,对游戏整体的气氛亦功不可没。对 ENIX 有信心,或是对简单策略游戏有兴趣的玩者,可以试试这个游戏。

千奇百怪映成趣 搞笑电玩乐无穷

主持人 大憨

▲K君视电玩如命，且颇为自负，同事购买游戏软件前大都前来请教，K君遂摇头晃脑频频指点迷津，呈普渡电玩众生状。K君开口后滔滔不绝，ABCD、甲乙丙丁，子丑寅卯……如开中药铺，且颇偏爱“角度”一词，评价某款游戏时常常讲，如果从画面角度来看则如何、如果从音乐角度来看又如何，久之，听者一致决定将“角度板”这一称谓赠予K君。

▲A君初小文化，因腾挪有方成为大款。一日，A君将一堆3M软盘掷向其小蜜，曰：“将这些3M(念汉语拼音“摸”音)软盘都给我整上好玩的游戏！”小蜜心中一惊，暗自思忖：只听过3陪，这3摸究竟是怎么回事，还真得弄清楚。

▲无道夏日打机久攻不下，心生烦闷，遂改诗一首：

赤日炎炎似火烧，久攻不下内心焦。

玩家心内如汤煮，竟有闲人把扇摇。

▲某日，伊夫打穿一卡，得意忘形，徐徐从转椅上站起，面呈悠然、傲岸、目空一切状，口中念念有词：古人云人生得意之处不外乎久旱逢甘雨、他乡遇故知、洞房花烛夜、金榜题名时；而今于我看来，距打机之趣相差远矣，人生在世，有游戏机陪我足矣！令伊夫女友脸上一阵红一阵白不是颜色。众同事一拥而上，非让伊夫立字为凭与游戏机厮守一生。伊夫再三斟酌，方呐呐曰：这洞房花烛之乐，恐不在打机之下吧。众人一轰而散。

▲某武林高手在游戏厅内与街头霸王过手，仅三招就被淘汰出局，众人哄笑，高手愤愤不平，将身上肌肉骨头弄得嘎巴嘎巴响，说：你把游戏厅老板找来与我比试比试。老板闻听，忙差手下将武林高手用过之银两悉数奉还。

▲鱼与熊掌竟可兼得。小D既爱电玩又是球迷。一日，刚购得一新卡玩得正欢，忽听甲A大战亦开始。小D遂将两台电视机并置，看一眼足球，打一下机，两只眼睛分别对准两台电视。一场球下来，两个眼球竟然靠中不得，呈比目鱼状。令同仁医院眼科高手颇费周折。

▲风子购得一新卡在手，心急火燎。看稿子时心猿意马，盼着心想事成早早爆机，期盼着主编心照不宣，早点放羊。谁想主编正坐厉声道：今晚熬个通宵，把这星期手底下的活儿抢出来。语罢，风子心如死灰。

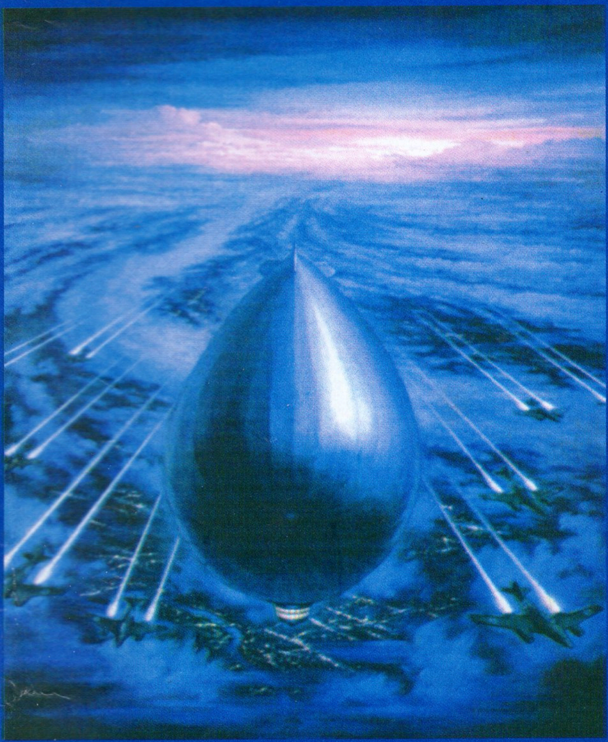
▲某游戏厅赚得电玩杂志主编之子全部早点钱，弄得小孩五肌六瘦，终日面露菜色。编辑部同仁闻之，怒从心头起，恶向胆边生，将各种秘技背得滚瓜烂熟，演练一番后雄纠纠奔游戏厅而去。傍晚，遥见游戏厅老板一手扶墙，在吞服硝酸甘油。

▲C君与无道相约晚上由无道携一些新卡至C君处共渡良宵，从月上柳梢头直等到更残漏尽，仍不见无道踪影。C君望穿秋水，带着哭腔低声唱道：今夜你会不会来，我的爱还在不在……。

▲一日，三郎去买新游戏软件，到得商店方知身上所带银两不足。遂向同行的东北亲戚借钱，告之玩电子游戏之诸多乐趣，曰：一玩上游戏即令人乐不断蜀，你可以是指挥千军万马的大将军，也可以是杀富济贫的武林大侠，可以是料事如神的诸葛亮，也可以是管理一座城市的市长，还可以是腰缠万贯的大富翁，……东北老乡打断口吐白沫侃侃而谈的三郎的话头，说：“那你还跟我借钱干啥呀？”三郎目瞪口呆，半天说不出话来。

▲某女年方二八，有闭月羞花，沉鱼落雁之貌，酷好电玩，言非电玩高手不嫁。经媒人说合，电玩高手飞仔头梳得蹭亮（落上一只苍蝇也得劈叉），穿得一身名牌，翩翩而至。某女见状，连连叫苦，认定飞仔是个银样腊枪头。飞仔使出浑身解数，将玩家心得一一道来，某女才晓得以衣貌取人之谬，后二人喜结良缘。

深受玩家喜爱的游戏名作



▲时空侦探DD



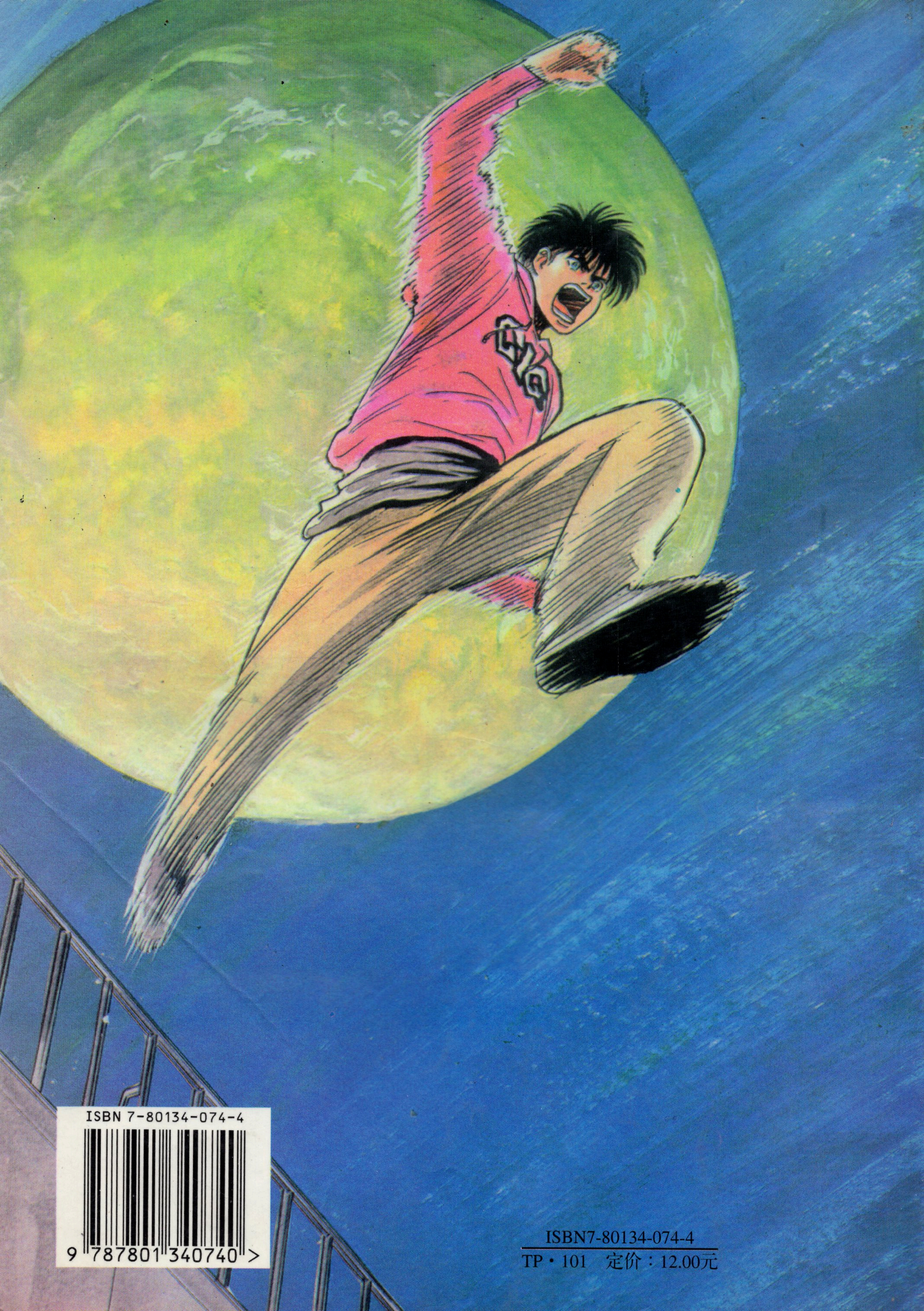
▲伊苏V



▲超级梦幻模拟战



▲小沙弥



ISBN 7-80134-074-4
9 787801 340740 >
ISBN7-80134-074-4
TP・101　定价：12.00元